双月刊 总第7期 定价:人民币12元

游戏机实用技术

PRACTICAL TECHNIQUES FOR GAMES



NGPC挑战掌上机皇
——热门掌上机大放送

PUYO PUYOON
FINAL FURLONG 2
吸血鬼传说
JOJO'S VENTURE
BUST A MOVE 2 DANCE 天国 MIX
伦敦精灵探侦团
MONSTER COMPLETE WORLD

THE HOUSE OF THE DEAD 2
三一万能侠大决战
UNDER COVER
魔女大作战

PSYCHIC FORCE 2012
POWER STONE
FINAL FANTASY Ⅷ
玩具精品——逛街纸上行

本期赠送《郑问之三国志》精美大海报


ISSN 1008-0600
06>
9 771008 060006



無盡の宿命
守護者之劍外傳
TG
TECHNICAL GROUP
話說 [守護者之劍] 中，貓女小珍 開修特之後........
"守護者之劍"設計小組-WIND THUNDER-最新作品
承續前作中大受好評的即時戰鬥系統加上更強大的召喚魔法
讓你體驗魄力十足的戰鬥！超越前作的豐富劇情、全新的
故事攻略、刻畫細緻的場景、動人的配樂你一定不能錯過！
一鼠到底的全視覺界面讓你盡情享樂RPG世界！
動作環境:CPU:P133\RAM32MB\640X480-256色VGA卡\SUPPORT FOR WINDOWS95\9
好評發售中！
FOR WIN95/98 CD-ROM2片入
無盡の宿命
守護者之劍外傳


清清一滴水 源自百乐情
济南百乐公司
★各种原装模拟机
★销售并维修各种电脑板
★供应各种游戏机配件及IC片
★策划并管理各类游乐场
★自产各种满天星主机分体
29″ 33″ 格斗台
百乐公司对金丰公司实行兼并，兼并后的公司名称仍为百乐公司
百乐公司兼并金丰公司扩大了规模、扩充了业务，真诚希望同全国各地同行合作
VIRTUA COP 2
强力推出
玻璃钢机台及机壳
欢迎各地同行订购
地址:山东省济南市解放路147号 邮编; 250013
E-Mail:blcwaa@public.jn.sd.cn 电话:(0531) 6990148 6963415
传真:(0531)6942448 联系人: 侯先生 郝先生 李先生
销售热线:(0531)6990846
地址:山东省济南市北小辛庄西街41号 45号 47号 电话:(0531) 7105886 01395414562
传呼:(0531)126-1063271 (0531)95950-87080
济南百乐公司
董事长 总经理: 陈 伟


BTC®
公元2053年，
第三次世界大戰爆發，
NBC兵器大量使用，
文明遭到嚴重浩劫，
數十年後．．．
一個未知的黎明．．．．．．
一群傑出優秀的青年．．．．
一同改變整個人類的歷史．．．
裝甲騎兵團
PANZER STRIFE




復活邪神2
失落的古文明將再次重現神的信息與血的宿命
闇黑的魔爪慢慢的又再浮現，
隱藏在角落的魔物開始蠢蠢欲動，
和平能維持長久嗎？
亞特蘭大大陸能避開這次的風波嗎？

本刊的快速发展，亟需众玩友的鼎力扶持！

直接从杂志社订阅《游戏机实用技术》

送三大惊喜！





1 大惊喜　凡直接从杂志社订阅者，本刊将其所订杂志全部挂号寄出，邮费及挂号费由本社支付。可破季订阅，每期为人民币 12 元，全年为人民币 72 元。

2 大惊喜　凡直接从杂志社订阅的集体订户，通过传真及函件将资料发往本社，可免费在“电子娱乐传真信箱”发布商业信息。个人订户可参加抽奖，中奖者将获赠精美小礼品，中奖名单在每期杂志中刊出。

3 大惊喜　凡直接从杂志社订阅者，可获赠最新出版的全彩印《电子娱乐》杂志一本，共 500 册，先汇款先获赠，赠完为止。



请照此样张直接汇款到杂志社订阅

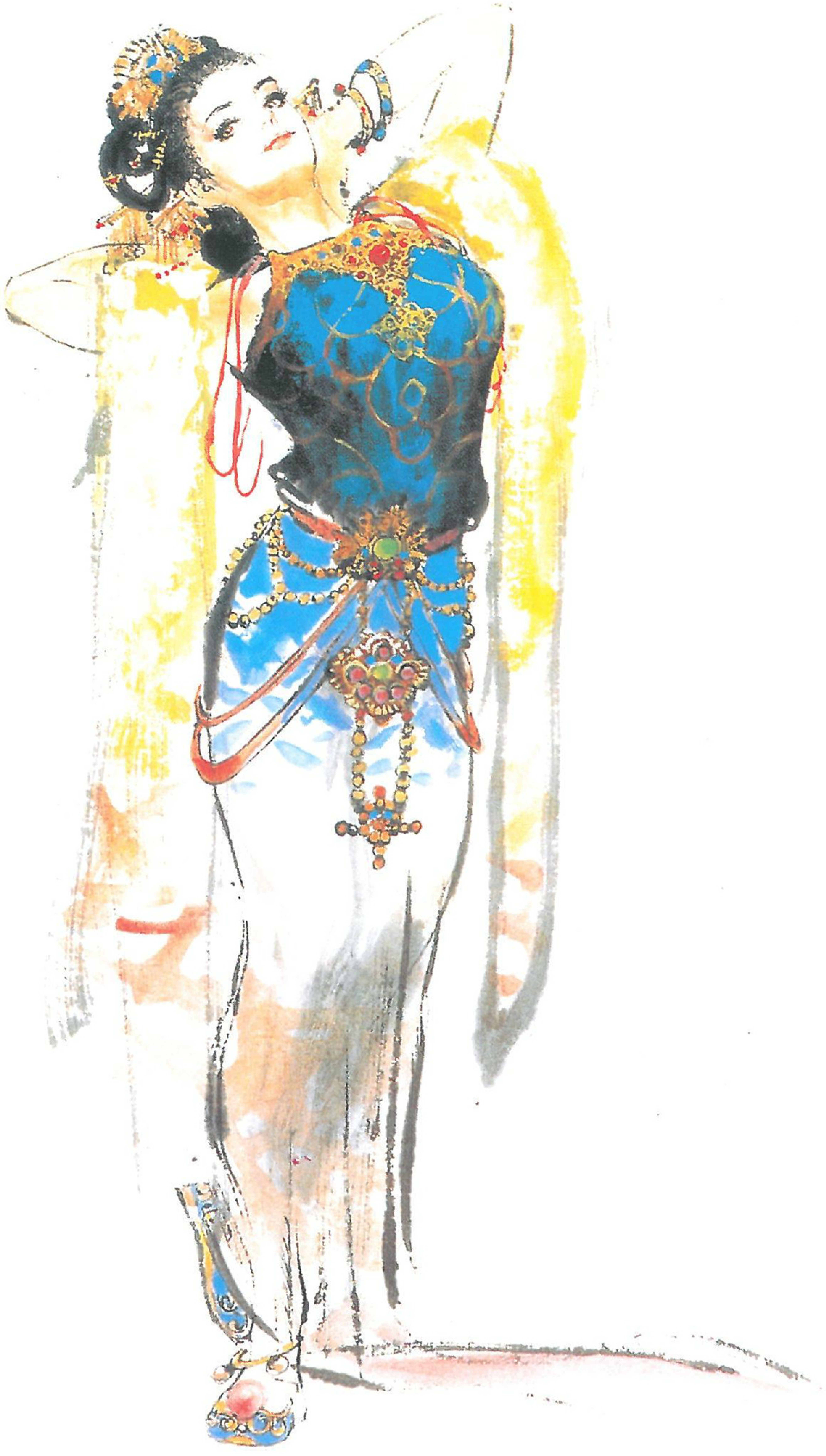
游戏机实用技术杂志社　地址：甘肃省兰州市邮政局东岗 1 号信箱　邮编：730020　电话：0931-8659190　8668378　传真：0931-8496387

决定要添人啦！

为了配合本刊快速发展的步伐，
面向全国特聘专业玩家加盟编辑部主持栏目！
如果你自问符合以下条件，大可上马一试！

座位：TV GAME、PC GAME 各两位
——熟悉 TV GAME 或 PC GAME
——有能力单独主持栏目
——有较好的文字写作功底
——愿终生投身本刊发展事业
——懂英文或日文者优先

有意应聘者，请将个人资料
速寄甘肃省兰州市邮政局东岗 1 号信箱
《游戏机实用技术》编辑部收







游戏机实用技术 No.7

content

读编往来

热点追踪

NGPC 挑战掌上机皇
——热门掌上机大放送 4

游戏情报站

DC 将使用 DVD 10
ENIX 对二手游戏买卖市场松口 12

新品集锦

PUYO PUYOON 14
FINAL FURLONG 2 15
吸血鬼传说 16
DINO CRISIS 16
JOJO' S VENTURE 17
DANCE DANCE REVOLUTION 17
BUST A MOVE 2 DANCE 天国 MIX 18
伦敦精灵探侦团 19
MONSTER COMPLETE WORLD 20
UM JAMMER LAMMY 21

佳作推介

THE HOUSE OF THE DEAD 2 22
战慄之微笑 23
GALERIANS 24
三一万能侠大决战 25
UNDER COVER 26
魔女大作战 28
ARMED FIGHTER 30

攻略精品

PSYCHIC FORCE 2012 32
SONATA 34
POWER STONE 38
格斗昆虫传 41
心跳回忆 POCKET 46
感应少年 EIJI 52

完全攻略

FINAL FANTASY Ⅷ 55

玩具精品——逛街纸上行 70

秘技门 73

GAME 画廊 76

游戏发售大观园 78

游戏排行榜 80



主管：甘肃省科学技术协会
主办：兰州祥云电子信息有限公司
出版：游戏机实用技术杂志社
编辑：《游戏机实用技术》编辑部
地址：兰州市邮政局东岗 1 号信箱
邮编：730020
电话：0931-8668378 8659190
传真：0931-8496387

社长／总编：司 马
常务副主编：郭 和
编 辑：李海祥 张翔军 韩璟轶
美 术 编 辑：马如骁
电 脑 制 作：顾咏梅

出 版 经 理：马 力
编辑部主任：王 义
广告部主任：丛国强
发行部主任：张利新

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
广 告 许 可 证：甘工商广字：6200004000011
邮 发 代 号：54-98
印 刷：深圳市机关印刷厂
发 行：兰州市邮政局
出 版 日 期：1999 年 6 月 20 日
定 价：人民币 12 元

《游戏机实用技术》地区发行代理

北京	[illegible]代电子公司	010-64041246	宋 岚
	京京书店	01391196420	张占英
天津	天下书社	022-27371423	[illegible]
上海	华东书局	021-63780159	[illegible]
广州	[illegible]	020-83801311	王[illegible]
沈阳	中山文化书社	024-24853566	李 伟
重庆	星星电子游戏行	023-63632997	[illegible]
	白韵轩书画社	023-63737329	刘国军
福州	[illegible]文艺书店	0591-3313648	刘晋伟
哈尔滨	雪城书店	0451-4684757	刘洪林
包头	草原书店	0472-4168574	屈 [illegible]
秦皇岛	[illegible]书店	0335-3066587	丁[illegible]
成都	青羊区吉祥书店书刊部	028-6746143	宋[illegible]
桂林	新时代书社	0773-2830878	[illegible] 玲
唐山	科普期刊书社	0315-2851887	杨 [illegible]
保定	[illegible]书刊店	0312-2035042	[illegible]
太原	同力书刊发行公司	0351-4121595	刘[illegible]
石家庄	华药天云书店	0311-3028585	李国校
	湘江书刊发行部	0311-3028580	王文平
沧州	时代书社	0317-3034544	吕耀国
西安	天晟电子娱乐有限公司	029-3227560	[illegible]民
	[illegible]书店	029-7425430	邵小君
乌鲁木齐	[illegible]零售公司	0991-5812581	王[illegible]
锦州	[illegible]	0416-2121877	王静文
长春	中华书刊音像批销中心	0431-2731957	[illegible]
杭州	东新图书文具经营部	0571-8312705	周[illegible]
南京	[illegible]书店	025-6634184	张[illegible]
无锡	[illegible]生书店	0510-2768077	王[illegible]
温州	书刊音像发行公司	0577-8829685	[illegible]
淄博	青少年教育书店	0533-2188314	王 [illegible]
济南	联合书社	0531-2905199	[illegible] 冰
	[illegible]百乐公司	0531-6990148	[illegible] 伟
新乡	金[illegible]书店	0373-2030217	段[illegible]
合肥	[illegible]电子娱乐[illegible]中心	0551-4292533	刘馨林
	弘艺书社	0551-4691193	王润育
郑州	紫风电玩	0371-6974321	韩玉[illegible]
	[illegible]商行	0371-6979208	马 [illegible]
	黄河文化书刊社	0371-7647349	卢凤云
武汉	华中商行	027-82421448	黄全[illegible]
	[illegible]杂志社发行部	027-90966714	梅 [illegible]
长沙	友友书社	0731-4417535	胡立红
南昌	[illegible]电子有限公司	0791-6215808	[illegible]
	西湖时新书社	0791-8518821	徐 [illegible]
厦门	文汇书社	0592-2208102	王[illegible]
昆明	云南省文联文艺书店	0871-5341019	余 平
贵阳	[illegible]书刊	0851-5840003	刘[illegible]
南宁	伟华电子游戏机经营部	0771-3139022	[illegible]伟华
	广西书店	0771-2615999	[illegible]
芜湖	[illegible]马游戏机经营部	0553-3859440	张白羽
	智苑书社	0553-3116685	王世岩
石河子	天马电子服务部	0993-3685649	[illegible] 军
宁波	[illegible]乐书刊批发部	0574-7248229	[illegible]
平顶山	新文化书店	0375-4983230	王 [illegible]
信阳	环球书店	0376-6236812	周[illegible]
青岛	[illegible]娱乐器材有限公司	0532-3637159	仇亚仁
	宏大书社	0532-3831425	[illegible]
莱西	莱西市[illegible]	0532-8474498	吕绍云
潍坊	宏达书社	01386468929	刘[illegible]
台州	[illegible]书店	0576-2550884	夏国光
商丘	创世电子技术公司	0370-2219256	[illegible]东升
蚌埠	[illegible]牛电子公司	0552-3067441	杨春生
邢台	[illegible]书刊部	0319-3176769	刘[illegible]
大同	宏达书店	0352-2021788	史[illegible]
呼和浩特	天骄书社	0471-6966380	[illegible]
吉林	新文化书店	0432-2531855	于[illegible]
大连	双[illegible]书店	0411-4620609-4329	[illegible]
柳州	创意书店	0772-2868519	李知方
岳阳	[illegible]书刊服务部	0730-8264461	[illegible]
荆州	一心书屋	0716-8214256	[illegible]
银川	[illegible]书社	0951-6013970	杨[illegible]
常州	迅达书社	0519-8117080	高 [illegible]

本刊如有印装质量问题，请将原杂志寄回编辑部，由本刊负责调换。

好消息，好消息！《游戏机实用技术》从下半年起改出月刊了！编辑们相互祝贺，玩友们奔走相告，真的是编者与读者一心，游戏同欢乐齐飞！

话说天下事，分久必合，合久必分，冥冥之中，似有定数，继香港九七回归之后，今年澳门也要“九九归一”了。作为龙的传人，我们有太多的理由让快乐与我们同行。随着澳门回归的脚步渐近，不少人提出了各种问题，对于我们电玩界来说，最关心的问题莫过于澳门的博彩娱乐业可否继续存在？！众所周知，澳门博彩娱乐业的存亡不但关系到澳门特别行政区的繁荣，而且对大陆的电玩业有着不可低估的影响。澳门经过30多年的发展，已经形成了博彩娱乐业、出口加工业、金融业、地产建筑业等四大经济支柱产业，其中博彩娱乐业近年来更是独占鳌头，在政府的财政收入中占了近一半的份额，同时，博彩娱乐业已经构成澳门经济、旅游的一大特色。值得欣慰的是，由于澳门回归继续保留资本主义制度50年不变，而且博彩娱乐业对澳门经济的发展具有不可忽视的作用，因此，《澳门基本法》特别对此作出相应的规定：“澳门特别行政区根据本地整体利益自行制定旅游娱乐业的政策。”从《基本法》的这一表述中我们可以清楚地看到《基本法》不但肯定了澳门博彩娱乐业的存在价值，而且也为今后澳门博彩娱乐业的存在和发展提供了根本性的法律依据。

放眼世界，企业之间的合并也是一波未平一波又起。拥有资产735亿美元、在美国银行中排名第15位的波士顿银行，被拥有资产1000亿美元、在美国银行中排名第九位的弗利特金融集团收购，此次收购耗资160亿美元，合并后成立的新银行名为弗利特—波士顿银行，拥有资产近1740亿美元，成为

读编往来

本期主持人：郭和

■索性一咬牙办成月刊。

本人是今天第一次买贵刊，当我在书摊上发现时不由大惊，XX杂志又出增刊了？后来才弄明真身，对于一个刚创刊不到一年的杂志你们做得已很不错了，令人爱不释手，真乃珍藏良品，希望能保持自己的独特风格，越办越好，不要辜负我的希望(虽然我没有多少Money)。贵刊作为双月刊时效性似乎略打折扣，不如索性一咬牙办成月刊乃至半月刊(好象说梦话一般)让我等彻底领略全彩风采也未尝不可。游戏排行榜如果是读者投票选取心目中的Best Game，可使贵刊人气暴涨(哈哈，到时阿鹅龙长恐怕数钱都数不过来了)。作为全彩杂志，贵刊有些图片略嫌模糊，优势似乎未发挥到淋漓尽致。

安徽芜湖市师大附中高三(五)班　晋劲　男　17岁

“读编往来”主持你好，我是一个老牌电玩迷，自10岁玩游戏至今，从雅达利、PC、MD、SFC、SS到PS，玩电游伴我度过10个春秋。1998年我从美丽的西子湖畔来到大西北的乌鲁木齐，从一名C&C士兵到一个指挥的“兰博”，EXP、DF、SPD均有大幅上升，今天有幸外出与贵刊结缘实属万幸，贵刊与相邻同类刊物相比可谓鹤立鸡群，粗翻其书，杂志表里如一，琳琅满目：细嚼品味，每一栏每一页行文流畅，图文并茂，更重要的是每个栏目所涉及的内容紧贴我们玩家的心。据报今小姐介绍，此书一直销量极好，我想这是理所当然，虽然每月津贴只有几十元，我自然会“挥泪录取”喽。望贵刊在秘技门里推荐佳作的金手指，满足“惜时如金”玩家的愿望，由于职业原因限制着我的行动范围，但能从贵刊领略当今游戏时尚真是一种特别的享受。能同贵刊交友，真是三生有幸。

新疆乌鲁木齐市三坪36176部队11分队　裘佳渊　男　20岁

希望贵刊改成月刊，这样一来可以更快更详尽地报导业界消息，以及介绍更新的GAMES，希望杂志的页数可以增加5-10页，附送更多的除海报以外的游戏赠品，即使因此而贵一些也No Problem!（低于20元都OK），I hope my advice come ture! 祝贵节节高升，勇创佳绩。

广东惠州大学九栋401号　邱准　男18岁

贵刊办得不错，是我国游戏书刊中最突出的一种，希望取长补短，成为我国大众化的游戏杂志。贵刊可把双月刊改为半月刊，每期改为200页，里面附送一张光盘，价格符合广大群众的消费。同时设立各种奖项，奖励一二本《游戏机实用技术》既可以提高读者积极性，又可以提高贵刊知名度，岂不一举两得！我的建议希望贵刊重视。

河南临河县源潭镇原中街房产处　薛征　男　17岁

我是一个农村的游戏机爱好者，去年买了一台SS主机，可惜在我们内蒙古赤峰市要买到游戏光碟实在太难了，只有一家经营而且根本就没有新的游戏，在当地邮局的帮助下终于查到贵刊我马上订阅，收到贵刊我顿时大开眼界，丰富了很多游戏知识，希望贵刊能给我来一个土星主机的中文说明及功能介绍，因为我的是日文的根本无法读懂。

内蒙古赤峰市阿鲁旗巴彦包特乡中心村　宋维君　男26岁

这是我第一次买你们的杂志，感觉很好，别的杂志都是看一遍或者看几页就看不下去了，文章不吸引人，图片发黑。可贵刊我一天就看了好几遍，文章不错，但不够幽默，我更爱看凄游戏画面，总之，贵刊很有潜力，好好发展肯定会有大批读者，建议登一些保养主机的文章。

辽宁省沈阳市大东区小北街聚意小区　吴海洋　男　16岁

感谢玩友对本刊的厚爱。玩友们对本刊寄予厚望，提出了许多好建议，同时也出了许多难题，(笑！没人出难题才可怕呢！)，本刊将从下半年起改出月刊，时效性必然增强，其它方面待继续努力。

■贵刊应着眼于游戏机技术的普及

贵刊名为《游戏机实用技术》，应着眼于游戏机技术的普及，将新的产品、新的游戏和新游戏的制作方法加以介绍，让我们这些游戏制作迷能从中得到收益。游戏介绍不应太广，为保新鲜度的同时也要考虑知名度。读编往来中应和读者保持密切联系，可开展有奖征文或游戏剧本征集活动，同时贵刊也要适当介绍一些商品信息，让读者手持贵刊，就知游戏天下事，最后祝贵刊更上一层楼。

江苏省南京炼油厂计算机站　倪晓　男　33岁

贵刊全部为彩页有一定收藏价值，内容丰富，新游戏介绍极多，有一定实用价值。缺点是游戏机主机介绍极少，与贵刊名称不符，是否该改名“游戏软件实用技术”？对不起，我这样说太过分了些。还有广告版太少，软件介绍太多。建议大幅增加游戏机主机方面的内容；减少软件版面，注重攻略操作说明；增加广告版面，这样既可让读者在贵刊上找到选购物品的空间，也可给贵刊带来一定经济效益。以上纯属酒后乱言，切勿当真。

江苏省响水县大桥路19号响水汽配经营部　李清冬　男　26岁

《游戏机实用技术》是我在同类书刊中最喜欢的(不是拍马屁)，全书都是彩页，价格仅12元，这是此书受我欢迎的第一优点。缺点是我总觉得这样一本好杂志出版得太少，内容也不是很丰厚。希望你们能用聪明才智将刊物越办越好。我希望能看到更多的完全攻略，即使价格贵一点也无太大关系(可别太贵哟！)

河北邯郸市第23中高二(34班)　张帆　男　18岁

美国第八大银行。而“日产汽车”委身“法国雷诺”的“婚事”也让人感慨不已。日产汽车公司是日本第二大汽车制造厂家，也是为中国公众所熟悉的世界著名汽车厂家，然而由于近年来世界汽车市场的激烈竞争，日产公司产量下降，收益恶化，债务增加，目前该公司的有息债务高达20000多亿日元，而采取的出售公司总部大楼、精简员工、关闭亏损工厂等措施却收效甚微。为此日产公司决定与外国公司进行合作，借助外力摆脱困境。经过艰苦的谈判，日产最终与雷诺公司就资本合作问题达成协议，雷诺公司出资5000亿日元资金收购日产公司33.4%的股份，成为日产公司的最大股东，从而能控制公司身份，控制日产公司的经营权。

再说回《游戏机实用技术》，编辑部同广大玩友心有千千结，从相逢到相识，从相识到相知，鸿雁传书，情深谊长。许多玩友多次写信，强烈要求本刊改为月刊，不是“你的柔情我永远不懂”，只是考虑到编辑力量、制作水平以及发行、资金等问题，我们想多走稳几步然后再跑。庆幸的是，《游戏机实用技术》刚刚迈出小小的几步，却赢来了众多玩友的喝彩。面对玩友们的叫好，我们在深思，《游戏机实用技术》这个新生小子不愿邯郸学步，宁肯跌跌撞撞地前进，也许玩友们看中的正是他那顽皮而又独特的个性？！“投之以桃，报之以李”，玩友们的急需就是我们的行动指南，从下半年开始，本刊正式改出月刊，虽然困难重重，但是诚如玩友所见，杂志的份量并不会变“轻”。编者和读者通过《游戏机实用技术》这座彩桥，血脉相连，心心相印。总之，“情长路更长”，让我们并肩前行。

为了感谢玩友们订阅杂志，对我们的支持，本刊将在订阅期满后免费向玩友赠送一期，**请订阅的玩友以确切地址与编辑部联系。**

偶然见到此书，因为想买的书没有，就买本回家备台看看，结果令人大为吃惊，贵刊真得很好，彩页不像为双月刊送的，这张“读者调查表”也很有意思，贵刊的大小正好，刚开学嘛，彩页用来包书就再好不过了。贵刊刚创刊嘛，就要做些新鲜的东西，不要跟在别人后面，全彩就是一个突破，真心希望越办越好，成为游戏杂志界第一，至少第二总没问题吧。请多登一些漂亮的CG人物图片，也不奢求别的。再说买两期，价钱好贵，如果感觉好我将一直支持贵刊。

上海松江县松江二中高二(5)班　姜　哲　男　19岁

说起对贵刊的看法，绝对没说的，很棒，真的。在我们这里，这样纯洁(商业广告很少)、内容充实的杂志简直没有(贵刊例外)，从我第一接触就喜欢上了。唯一的缺点就是双月刊，篇幅有点少，每次盼星星盼月亮一般盼到那么一本，就拿第4期来说吧，我都看了许多遍了，仍觉不够。不知贵刊是否把他改为月刊，价格无所谓。总之一名句话，LOVE YOU FOR EVER!

河南驻马店市地区外贸局粮油公司家属院　田勇　男　20岁

贵刊有很大的实用性，一些电子市场的动态和新闻出得很及时，让玩友们了解了很多，知道的知识也多了一些。另外，贵刊的游戏攻略内容很全面，都是最新的游戏，让玩家们更好地对其游戏玩法有了进一步了解。我没有太大的要求，只要求增加页数，增加最新游戏介绍，让读者知道最近出的游戏哪些是自己喜欢的。

黑龙江大庆市第23中高二、三班　余冠群　男　18岁

贵刊质量蛮不错的，主要建议贵刊能在游戏攻略上介绍更多更新的攻略，刊登更多的佳作给支持贵刊的读者参考，让广大玩家能够更加及时、准确地了解游戏业界的最新动向，虽然我是与贵刊第一次交友，但这个“新朋友”给我感觉很好，这都是我最衷心的建议，希望贵刊在以后的创业中做得更好、更出色。

四川德阳市二重集团公司大锻所试验车间　杜洋　男　25岁

关于本刊的刊名，许多读者提出了一些好的建议，也提出了一些批评，认为颇象一本技术性刊物。更换刊名手续较为复杂，我们将吸收玩友意见，力求在“实用”上下功夫，上一期专题介绍热门主机，本期专题介绍热门掌上机，就是我们做的一些尝试，感谢大家的来信。

■扩大贵刊的发行量

贵刊应当扩大发行量，建议在全国各地多找些分销商，以扩大影响，贵刊特点鲜明，风格特具，一定会有不错的销售业绩，贵刊的价格较高，建议每期附赠更好的赠品，让读者感到实惠，同时也会给读者留下深刻印象，同时希望贵刊尽可能减少对格斗游戏中必杀技等的介绍，因为又占版面又可能与其它杂志重复，应多介绍游戏及游戏说明。

安徽蚌埠市第二中学高一(1班)　李肖琦　男　16岁

贵刊的发行太慢，2月20日出版的杂志我3月20日才从邮局订阅处取到，太迟了！GAME画廊如无好的作品就登一些游戏玩具产品、人物首办、纪念品等，不要登与GAME无关的作品及北京卡通的获奖作品，把非常景画、画廊，再加上动画，三位一体合一个栏目，游戏名称尽量翻译成中文，不管是文章中还是游戏大观园中。

安徽淮南市大通区影剧院　陈　兵　男30岁

我喜欢贵刊栏目的分类方式，就是说每个栏目的题目占一页，这样很好一目了然，给人很轻松的感觉，如果能提高彩页的清晰度就更好了，还有希望增加爱情、格斗等游戏的小说式攻略，谢谢贵刊陪我度过的快乐时光。

四川省简阳市西街171号无线办公室　庄伟　男　16岁

本人在书摊结识贵刊，第一眼还以为是修理游戏机专业书，随手一翻……哇！我不禁心甘情愿地掏出money。我买游戏书一般是看内容和质量，象你们这样充实的内容再加上精美的全彩印刷，在大陆可以说是“BOSS”(比喻很恰当吧！)同类的杂志不是广告太多就是内容空洞，要么就是彩页看得不爽。象你们这样长此下去，冲出亚洲绝对NO Problem。我个人看法，贵刊定价不低，应该10元，简单明了，又好计算，会使许多穷“GAME BOY”能舍得购买。应该改为月刊，就算很多人对贵刊有所了解，但等不了这两个月，为了先睹为快只得掏钱买别的游戏杂志，到贵刊出炉时，许多玩友也许只能望书兴叹了，No Money，我认为出书速度、内容、质量、新鲜度可谓游戏杂志的四个基础，这四个基础同销量基本是成正比。想想吧，编辑大哥，预订单雪片一样飞来，“银子”将把你们埋没……哈哈哈哈，太夸张了！

安徽合肥市第七中学高三(6)班　韩飞　男　18岁

从贵刊中我有幸看到，为了中国的游戏事业，有这么多志同道合的朋友默默无闻无私奉献着，我今年29岁，从80年玩到今天，20多年过去，往事不堪回首，日本游戏机软硬件攻占了我游戏生涯的99%时空，任天堂伴我成长，SS、PS伴我成熟，我想难道下几代也要在任、世的呵护下长大吗？和我一样，希望能用上中国电游企业研制、开发、生产的游戏的人不在少数，梦想着半夜排队买新出的国产游戏软件。自古不谋万世者，不足谋一时，想起了魏源先生的一句话：“师夷长技以制夷”。中国人，努力啊……我的朋友们一致要求增加PC机内容，目前《大众软件》《计算机应用文稿》等一系列介绍电脑游戏的杂志铺天盖地，已有诸侯割据之势，愚见以为，《游戏机实用技术》以家用机、街机见长，一出手即已现出王者风范，何须避实就虚，一哄而上？贵刊只须以逸待劳，静观其变。

大连市中山区解放街67号1楼2号　赵红涛转袁绪伦　男　29岁

读完袁绪伦朋友的来信，令人感慨万千，中国的游戏业叫人联想到中国的足球，千呼万唤，魂牵梦萦，结果不提也罢，前面本人提到澳门的博彩娱乐业占当地政府收入的一半，如此丰厚的回报有关单位不会长期熟视无睹的，只是眼下“路漫漫其修远兮”……对编辑们无私奉献的工作，能得到朋友的理解，这就是最大的快乐，有了这份关怀，工作的劳苦和生活的苦恼也就抛在脑后了，向玩友们谨表谢意！

《游戏机实用技术》第七期抽奖名单(20名)

宋维君(内蒙古赤峰市)	袁绪伦(辽宁省大连市)	吴祺国(新疆北屯)
崔文峰(吉林省图们市)	陈　杰(陕西省西安市)	张　皎(甘肃省永靖县)
吕志锋(山西省太原市)	冯维杰(江苏省无锡市)	宋　磊(山西省太原市)
何京晏(广西省恭城县)	谷俊秋(河南省信阳市)	刘　伟(山西省大同市)
张世朋(安徽省淮北市)	郝彦君(山东省青岛市)	刘　江(天津市塘古区)
罗振东(云南省丽江县)	赵　鹏(新疆克拉玛依市)	涂海洋(浙江省瑞安市)
王晓元(河北省宣化县)		孙　宇(福建省漳州市)

NGPC挑战掌上机皇



——热门掌上机大放送

文／本刊香港记者 卓志成

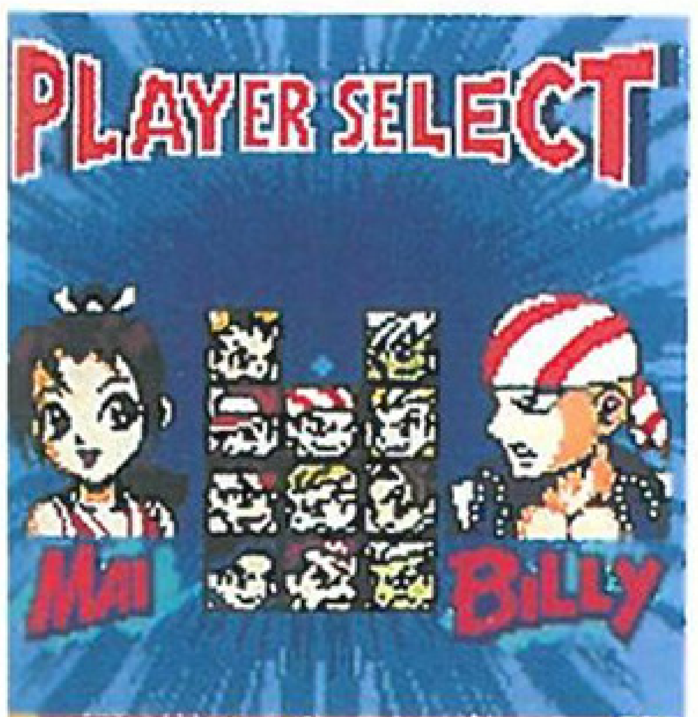
一、NEO GEO POCKET COLOR挑战掌上机皇

万众期待的NEO GEO POCKET COLOR终于如期发售，虽然在外形上没有多大变化，但实际上它将NEO GEO POCKET的缺点完全改良，不论是机身，又或者画面的质素，它都有很明显的改进。至于机身比例虽然较以往大，但感觉上会有更好触感，比较容易握紧！

1.机体性能

◆采用CPU：16 BIT ◆液晶画面：反射型彩色TFT ◆画面尺寸：45mmX48mm ◆画面点数：160X152点 ◆同时发色：146色
◆操作系统：控制器＋按钮两个 ◆扬声器：内藏单声道 ◆电源：A3电池X2(可接驳专用火牛) ◆连续使用时间：40小时(使用碱性电池时)
◆主机重量：145g(放入电池后为195g) ◆通信系统：外部扩张端子、优先通信电线、无线系统 ◆耳机：立体声耳机
◆附加机能：1.时钟、2.月历、3.占卜、4.闹钟、5.MEMORY BACK UP、6.接驳DREAMCAST、7.对应模拟颜色(NGP)软件
◆发售日：3月19日 ◆价格：8900日元 ◆机体颜色：6种(1.白金银、2.白金蓝、3.水晶白、4.碳黑、5.迷彩蓝、6.石纹蓝)

2.推出软件介绍



饿狼传说FIRST CONTACT

相信大家也会预计得到《饿狼传说FIRST CONTACT》将会是继《KOF》和《侍魂》后，第三个推出的招牌作品。而《饿狼传说》初次在NEO GEO POCKET上登场，效果十分理想。除此之外，在登场角色数目方面也比较多和齐全，当中除了有旧角色外还有在《RB2》才加入的两名新角色“李香绯”及“RICK”。既然是完全对应颜色版本，在画面上SNK当然下过一番苦功，为了配合掌上机，角色将会以二头身表现，看起来份外可爱。





KING OF FIGHTER R-2

相信购买NEO GEO POCKET的机迷会非常留意此游戏，而它便是《KING OF FIGHTERS R-2》，基本上是移植自NG版《KING OF FIGHTER'98》，不过还会添加一名大家意想不到的女角色“藤堂香澄”如果是《KOF》迷的话，相信不用多讲，她便是藤堂龙白的女儿，为了找寻父亲而参加比赛。



除了角色有增加外，游戏玩法同样有改变，《R-2》比第一集更有趣的地方是在格斗之余，它还加入育成模式，玩家可以随意选择一名角色，然后不断训练她(他)。只要训练有素，她(他)将会成长。从而学习更多招式。最后当然要介绍的是《R-2》将会对应DC版的《KING OF FIGHTERS DREAM MATCH 1999》，真是非常兴奋。



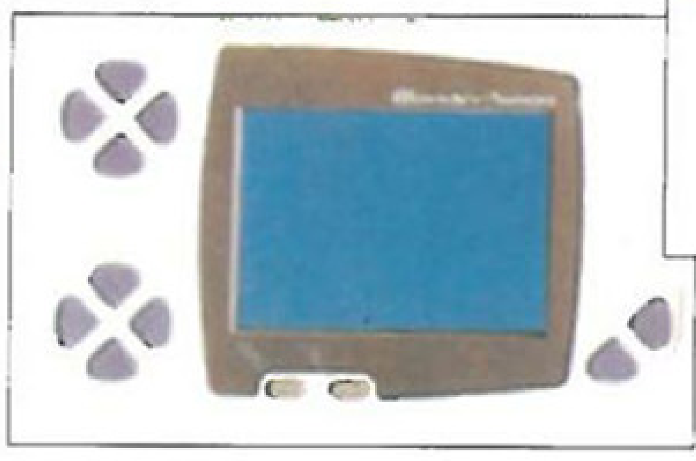








二、横握竖握都好玩的掌上机

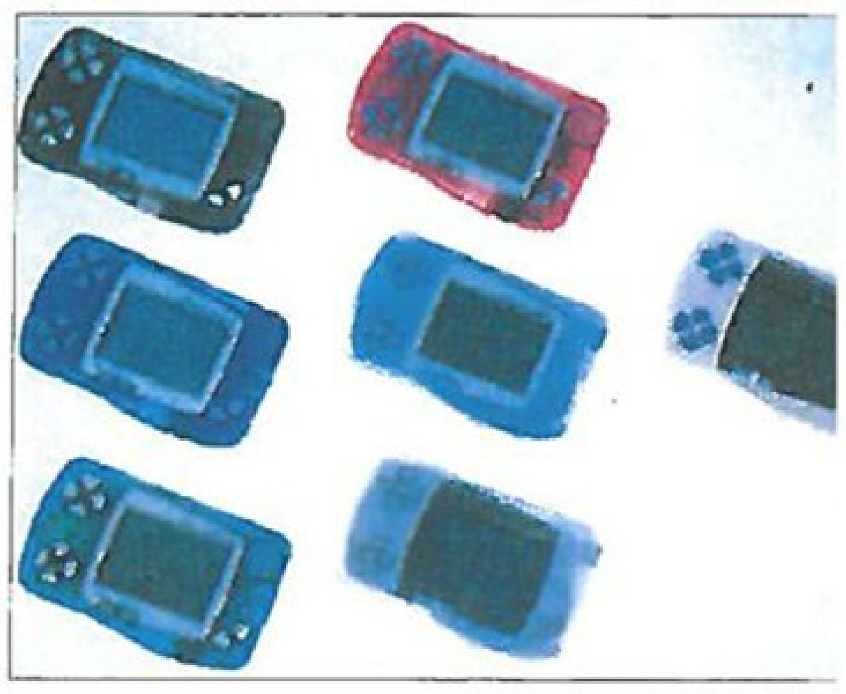






WONDER SWAN

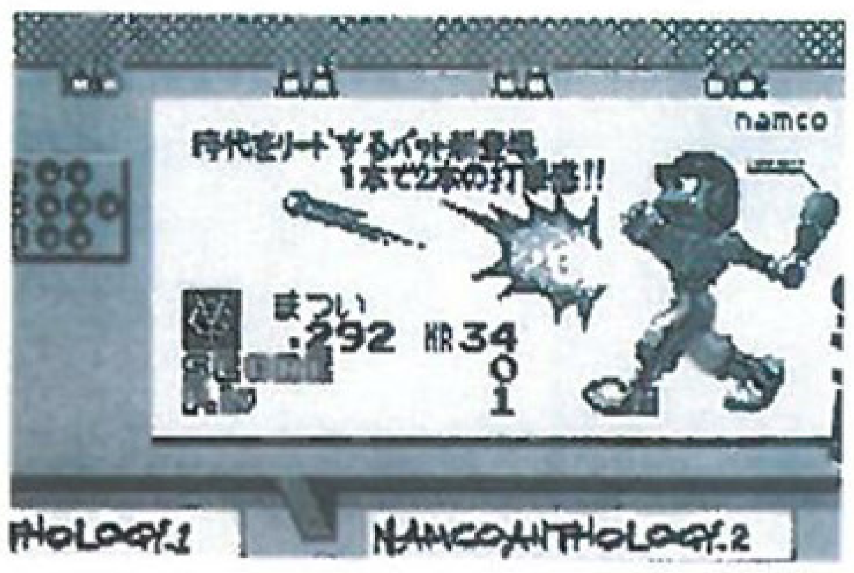
在东京GAME SHOW' 98 秋，BANDAI正式公布了一部名为“WONDER SWAN”的掌上机，于3月4日正式发售。由公布直至现在，已经有大约40间厂商参与到WONDER SWAN的行列，而首年推出的游戏数目也有50个之多。可见这部掌上机的阵容有多强！现在不如看看在这个掌上机大战期间，WONDER SWAN究竟有什么东西和其他手提机进行周旋……

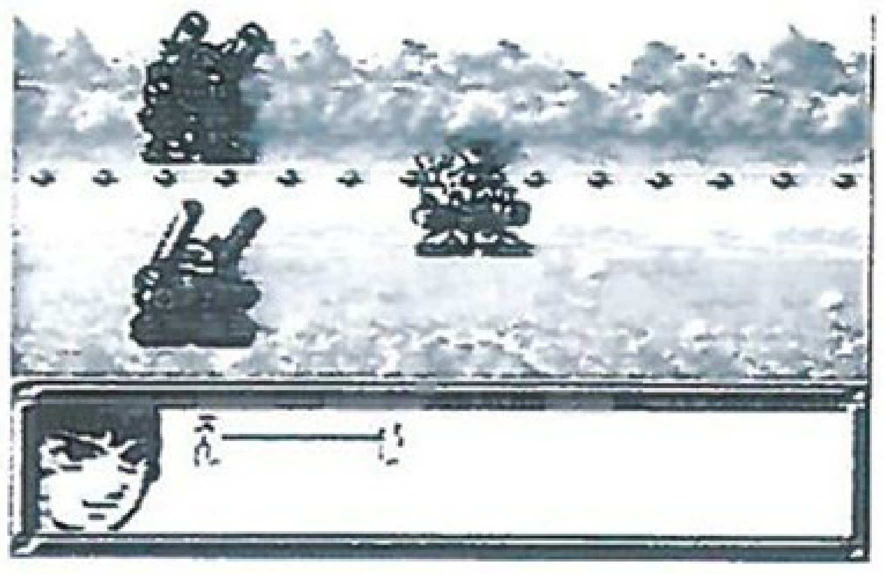


1、WONDER SWAN的机能规格

◆CPU：16 bit(Clock Rate 3.072Mhz) ◆显示屏：FSTN反射型LCD ◆显示象数：224X144dot
◆画面尺寸：2.49寸 ◆声音机能：Digital音源4ch·立体声 ◆使用电源：使用一颗AA碱性电池或专买的专用充电池
◆连续使用时间：30小时(使用AA碱性干电池) ◆主机尺寸：74.3X121X24.3(mm)使用AA电池时 74.3X121X17.5(mm)使用专用充电电池时 ◆主机重量：约110g ◆通讯系统：周边机能端子、专用通讯CABLE
◆ETC：Head Phone端子 ◆附加机能：纵横机能、内藏EEPROM、数段省电机能
◆游戏带规格 SIZE：41.8X65.2X6.0(mm) ◆容量：ROM最大128Mbit ◆RAM最大128Mbit

2、GRAPHIC机能



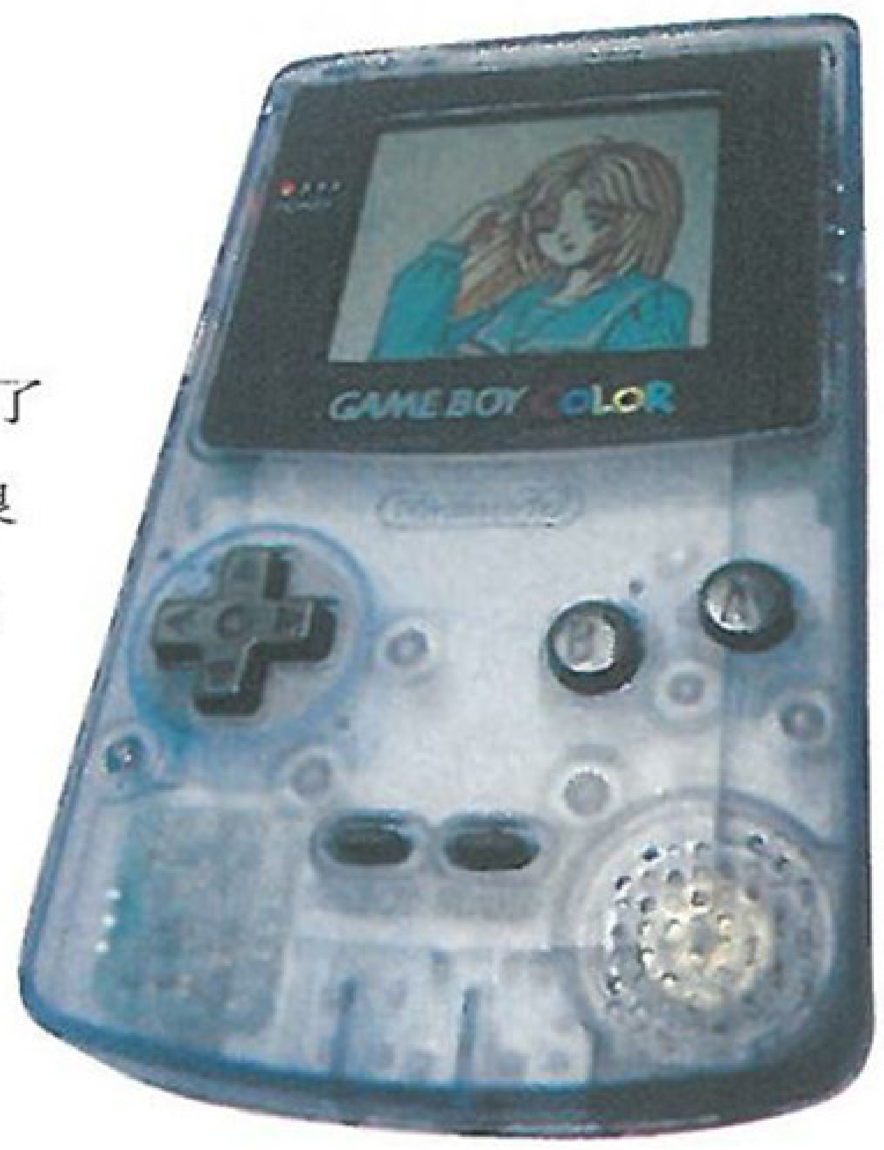


WONDER SWAN的图象以单色8阶段调色来表示点矩阵部分，而6种记号则表示静止部分。点矩阵部分会采用高能性单色8阶段调色的液晶体。从而表现出纤细精密的GRAPHIC画面。其高性能16bit CPU的处理速度，可以显示出漂亮的GRAPIC及画面，从而打破了掌上游戏机的常识质素。

3、参予厂商名单

◆ASK ◆ASMIK ACE ENTERTAINMENT ◆ATLUS ◆XING ◆CULTURE PULISHERS ◆KOEI ◆光文社
◆COCONUTJAPAN ENTERTAINMENT ◆KOTO ◆KONAMI ◆SAMMI ◆SUNSOFT
◆SYSCON ENTERTAINMENT ◆JALECO ◆TITUS JAPAN K.K ◆TAITO ◆DATA EAST
◆TOMY ◆NAMCO ◆NCS/MASIUA ◆PANASONIC WONDERTAINMENT ◆BANDAI VISUAL
◆BANPRESTO ◆HUMAN ◆BPS ◆FOURTY FIVE ◆CAPCOM ◆SQUARE

三、GAME BOY掌上机的皇者





虽然GAME BOY已经推出了很长时间，但因任天堂不断改良GAME BOY推出市面，由GAME BOY POCKET、GAME BOY LIGHT至今日的GAME BOY COLOR，其优点是有大量游戏可供选择，而且价钱又不太昂贵，所以十分受玩家欢迎。

1.买机必玩游戏

ACT:《ROCKMAN》系列、《Wario Land 2》(GBC对应)

RPG：《萨尔达传说DX》(GBC对应)、《DQ MONSTER》(GBC对应)、《Pocket Monsters》系列

FTG：战斗系列(包括《KOF 95》、《KOF96》、《侍魂3》、《World Hero》等)

SLG: 《第2次机械人大战》、《心跳回忆POCKET》上、下篇(GBC对应)

PUZ: 《TETRIX DX》(GBC对应)

TAB: 《游戏王》(GBC对应)

2. 两款流行GAME BOY的优点分析

GAME BOY LIGHT的优点: 这机的唯一优点是可以在黑夜中都能清楚的看见画面, 另外其连续游玩时间也达20小时, 十分耐玩!

GAME BOY COLOR的优点: 虽然这机的价钱是最贵, 但其画面的色彩表现却绝不差劲; 当玩一些GBC专用游戏时, 画面颜色表现十分好。另外还可以利用红外线来交换DATA, 非常方便。

四、彩色掌上机大对战

1. 新旧机种的分别



虽然GAME BOY COLOR的大小和GAME BOY LIGHT差不多, 但是GBC的画面会比GBL细小一点。

至于NEOGEO POCKET COLOR就刚好和GBC相反, 游戏的画面虽然和NGP一样, 但是外壳却比NGP大很多。

至于宽度方面两部机种都是差不多, 但是GBC放置电池的位置则会以流线形设计, 比GBL的波浪形设计顺手得多。而宽度和高度方面NGPC亦比NGP为高, 所以当大家把NGPC拿上手时, 很明显会感觉到它和NGP有什么分别。

2. 机能比较

	GAME BOY COLOR	NEOGEO
基本性能	DGM互换8bit CPU/内置128K VRAM/MEMROY:256K SRAM	CPU.16bit/内置ram:16byle/MEMORY BACK UP机能(内置锂电池)
显示器	160X140bots/反射型TFT彩色液晶	160X152dots反射型彩色TFT液晶
同时发色	32000色中56色同时显示	4096色中146色同时显示
画面尺寸	45mmX40mm	45mmX48mm
机体尺寸	13.5cm(长)X7.8cm(宽)X2.74cm(高)	8.0cm(长X13.0cm(宽)X3.05cm(高)
操作系统	操纵杆+两个按钮	
电源	AA型电芯X2	3A电芯X2
连续运作时间	20小时	40小时
主机重量	138g	160g
通讯系统	红外线通讯、通讯CABLE	通讯CABLE、无线UNIT
音源	单声道内置扬声器/立体声耳筒端子	单声道内置扬声器/立体声耳筒端子
其他机能	红外线通信机体手带用扣位	世界时计、月历、星座占卜、闹钟机体、Dreamcast连线互换、模拟彩色对应(NEOGEOPOCKET游戏)
主机颜色	紫色、红色、黄色、蓝色、透明紫、透明	银色、银蓝色、透明白色、黑色、色、迷彩色、石蓝色



3. 兼容旧游戏

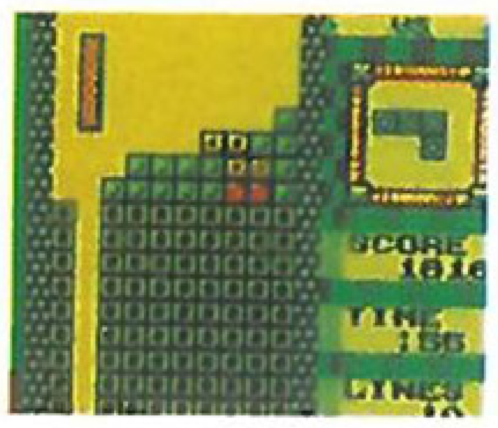




当大家购买了上述两部彩色掌上机后, 可能会担心之前购买的游戏到底如何处理, 其实这一点大家无需过分忧虑, 因为这两部彩色掌上机均对之前的游戏有一定的兼容性, 先以NGPC为例, 当大家利用它进行一些旧有的游戏时, 虽然游戏画面的颜色只会由黑色转变为红色, 但是其清晰度则会提升不少。而GBC除了和NGPC一样提升了清晰度外, 就算是旧款游戏也会有多种颜色的变化, 所以就算是旧的游戏大家也能感到新的乐趣。

4. 特别之处

GAME BOY COLOR

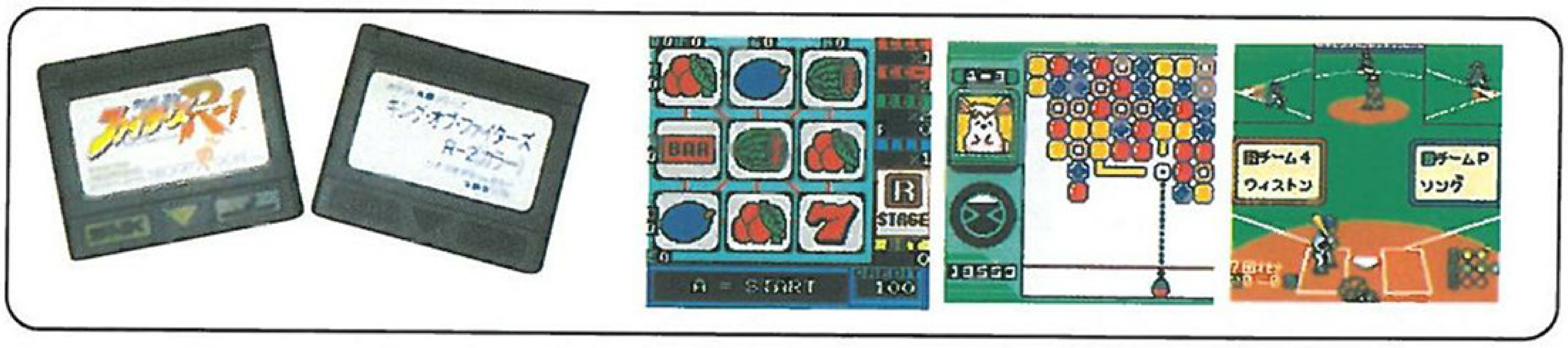






GBC是继雅达利的LYNX、世嘉的GAME GEAR，以及PC-ENGINE的PC-ENGINE GT后，第四部彩色掌上游戏机，其最大的特色就是可以对应现行所有GAME BOY的游戏，因此在游戏数量方面可以说是掌上游戏机之冠，玩家更可利用游戏机本身的红外线通讯机能，与朋友交换资料，另外大家更可以利用64GB PACK将部分游戏的资料下载至N64的游戏上。另外掌上机更附有一个手带用扣位，让玩家把各类型的电话绳扣在游戏机上，令它更具个人风格。

所有GAME BOY旧游戏均能作出对应

NEO GEO POCKET COLOR



这部彩色游戏机是由著名格斗厂商NEOGEO开发，其最大的特色，就是它的CPU和NEOGEO一贯的格斗游戏一样都是16byte，所以NEOGEO的格斗游戏系列，均会相继独家移植至NGPC中，除此之外更会拥有极高的水准，而且它更会对应SEAG Dreamcast，玩家可以将游戏的资料下载到DC中。另外它只需两颗三A电池便能连续使用四十小时，耗电量可谓小得惊人。

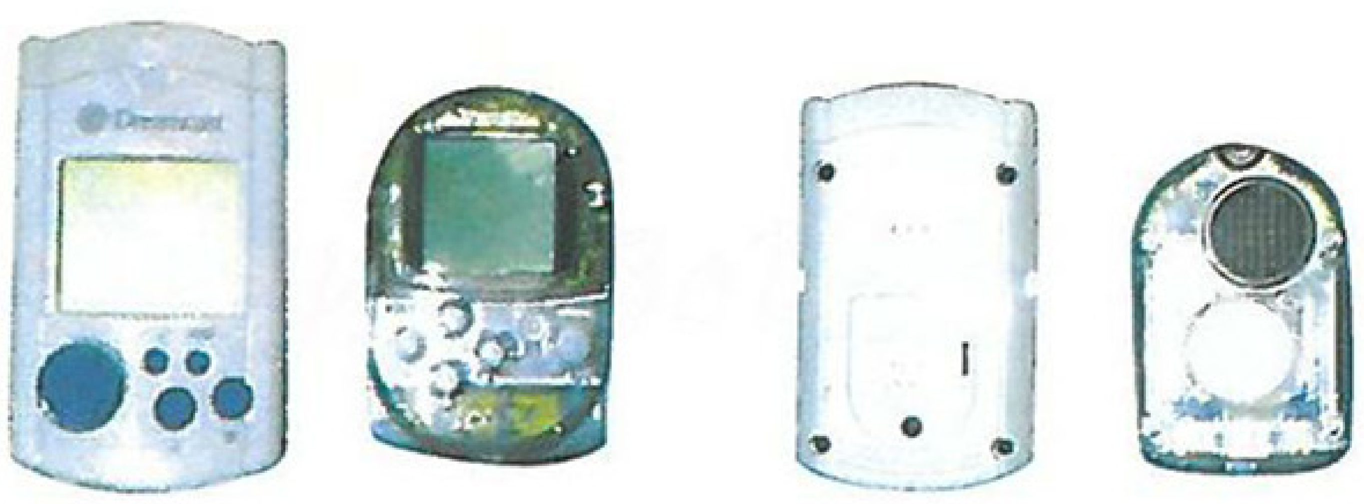
NGP旧有游戏盒带和NGPC的游戏盒带并没有任何分别(图中右方的盒带为《KING OF FIGHTERS R-2》的体验版)。

5. 游戏类型和数量

在未分析前大家可先看看这两部机种将会推出的游戏统计表：

游戏类型	GAME BOY POCKET	NEO GEO POCKET COLOR
动作(ACT)	3	3
格斗(FIG)	4	7
角色扮演(RPG)	9	1
冒险(AVG)	2	1
智力(PUZ)	6	3
模拟(SLG)	11	5
桌上(TAB)	12	8
其他(ETC)	7	3
赛车(RAC)	3	-
运动(SPT)	5	14
总数	62	45

从上述的统计表中大家可以得知，GBC将会集中推出一些RPG、SLG以及TAB类型的游戏，而NGPC则会以FIG、TAB与及SPT为主，虽然从这数字中可以看到游戏的数量GBC将会比NGPC为多，而它有其皇牌游戏的续集《POCKET MONSTERS金&银》坐阵，但是NGPC已有很多厂商宣布加盟，其中较为著名的厂商有SONY COMPUTER ENTERTAINMENT和TAKARA，而SEGA以及NAMCO把它们的游戏专利给予NGPC，所以就游戏来说NGPC未必会败给GBC呀！



五、"DC VMS"、"POS"大决斗

现在市面上属于同一类都是依赖主机才可生存的掌上机，只有VMS及POS两部，所以我们便把两者拉在一起，以比拼的形式来探讨一下两者的优劣吧！

第一回合

斗外型——POS胜

以外型论POS较为迷你，而且其流线形的设计也获得不俗的评价，反观VMS便未免过于平实了，外观上明显是POS胜一筹。

第二回合

斗操作——POS胜

VMS的键一向给人很实的感觉，往往要很费劲才可按下，不过给人不易坏的感觉；而POS则较松，但就给人较易坏(指按键)的感觉。

第三回合

斗机能——VMS胜

VMS的机能：从DC上DOWNLOAD游戏、时钟、月历、记忆卡、与另一部直接插上对战或交换资料

POS的机能：从PS上DOWNLOAD游戏、时钟、月历、记忆卡，与另一部以红外线形式对战或交换资料。

两者基本上的机能没有什么大分别，只是POS能够以红外线交换资料及对战，但这方面的效果不太确定，反不及VMS般稳定。

第四回合

斗手感——POS胜

VMS的长方形直线机身，不及POS的曲线那么好手感。

第五回合

斗价钱——VMS胜

POS日本售价3000日元，香港在缺货下售500至600元；VMS日本售2500日元。香港货源稳定下只售150至200元。





第六回合

斗游戏数量——POS胜

POS不单有两只专用游戏《POCKET MUUMUU》(已出)及《POCKET DUNGON》(未出)可令你有大量MINI GAME玩，而且对应游戏多达44只(包括出了或未出的)，比起VMS包括出了或未出的加起来也不够10只，数量上肯定赢!

第七回合

斗主机——POS胜

斗主机自然是轮到VMS的DC及POS的PS登场的时候了！其实基本上是没有斗的，94年出的PS现时全球的出货量已达5000万部，而DC现时仍只是于日本本土及部分东南亚地区推出总出货还未到100万，所以在主机的数量来说PS是占有绝对优势的，不过PS始终是走到末期的主机，所以走下坡是迟早的事，而DC则因游戏不足问题而缓慢地成长中。

最新情报

VMS





即将推出的专用VMS有《加美拉DREAM BATTLE》及《超发明BOY KANIPAN》，此外有不少游戏如《莎木》等是对应VMS的。

由于操作性较差的关系，所以据闻SEGA有意推出全新设计的VMS

POS

据知POS现时每周的出货量只是50000至60000左右，所以货源方面仍未能达到需求。

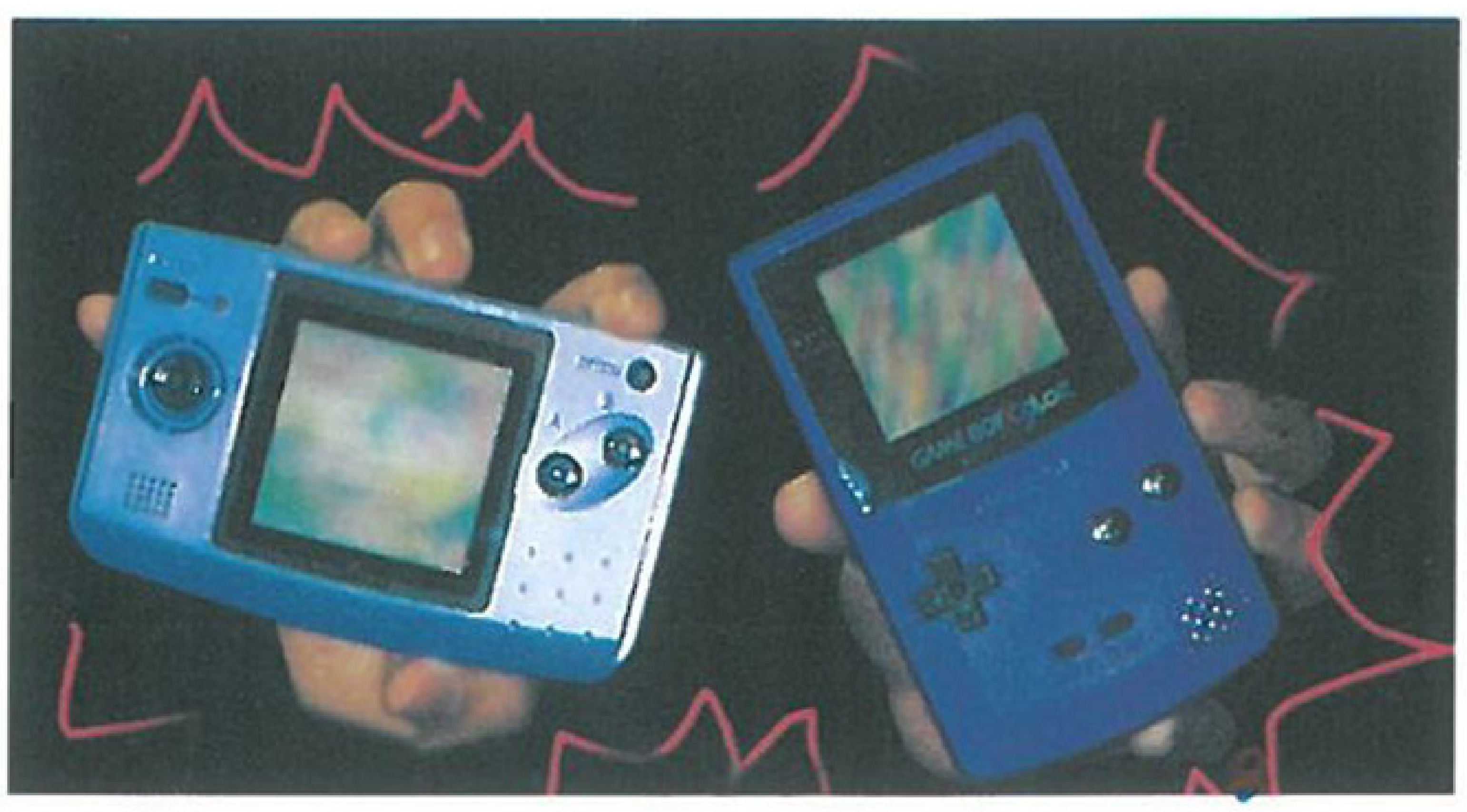


POS早期的出厂及格率据悉只有72%，这可能是影响供应数量的其中一个原因。

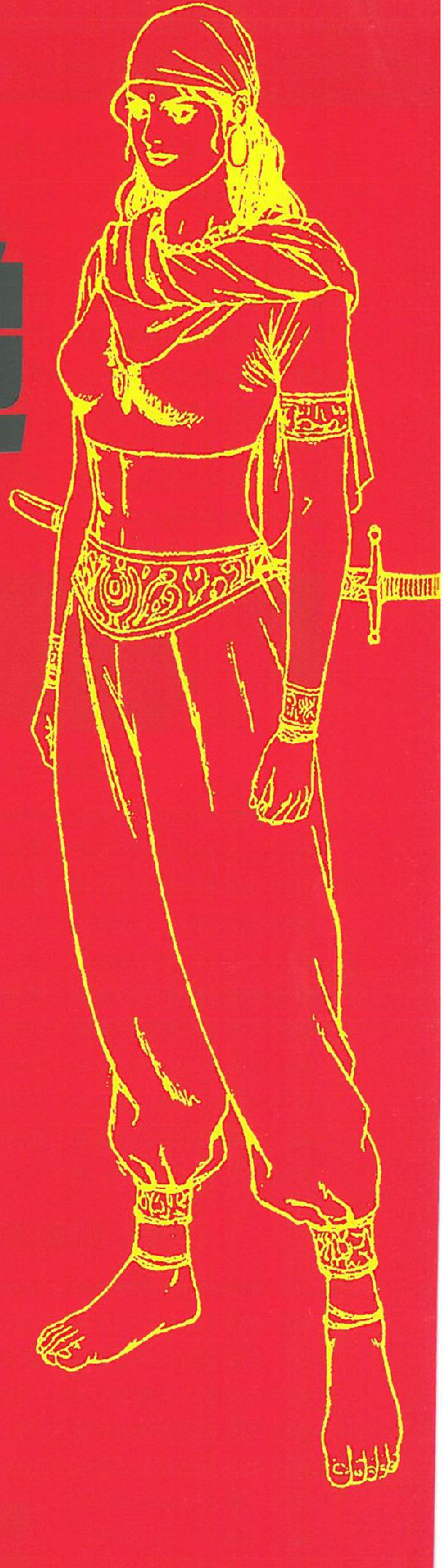
结论

其实两部机根本没有什么好斗，因为两部机的背景条件不同，比较其实是不公平及没意思的，采用比拼形式只是想令大家的印象更深刻而已，相信大家也不会因为比拼结果而决定不买似乎较差的一部，因为决定买的原因机乎只有一个——有DC的人一定要买VMS，有PS的也必定不会错过POS，正所谓各有所依，而发展好坏与否自然是跟主机息息相关。





游戏快递



游戏情报站

DC将使用DVD 10

ENIX对二手游戏买卖市场松口 12

新品集锦

PUYO PUYOON 14

FINAL FURLONG 2 15

吸血鬼传说 16

DINO CRISIS 16

JOJO' S VENTURE 17

DANCE DANCE REVOLUTION 17

BUST A MOVE 2 DANCE 天国 MIX 18

伦敦精灵探侦团 19

MONSTER COMPLETE WORLD 20

UM JAMMER LAMMY 21

佳作推介

THE HOUSE OF THE DEAD 2 22

战慄之微笑 23

GALERIANS 24

三一万能侠大决战 25

UNDER COVER 26

魔女大作战 28

ARMED FIGHTER 30

NAMCO和SQUAR正式宣布加入PS2阵营

PS2消息正式公开以后，许多业内人士推测将会有众多厂商加盟PS2阵营，但没想到如此之快，NAMCO和SQUARE在3月份就正式宣布加入PS2的开发阵形。据NAMCO方面消息，该厂商已经开始了开发PS2作品的工作，而且是格斗大作《铁拳》的最新作品，不过具体推出日期尚未确定。据SQUARE方面的消息，该厂商已决定全面加入PS2，虽然没有具体的某个游戏推出时间，但相信会在PS2推出后的适当时间内同时推出多个游戏，而且会以现有技术作支援，彻底发挥PS2高水平的性能，带给大家与时代同步的高科技表现和感受。




DC将使用DVD

美国方面消息，美国SEGA的总裁BERNIE STOLAR最近在一次正式的发表会上宣布："在适当的时候，DC肯定会使用DVD来作为媒体。"这次所讲的使用并不是以前普遍认为的利用MODE和DOWNLOAD软件使之升级，而是可能推出升级版可读DVD-ROM的Dreamcast。据悉，美国方面对DC的兴趣很大，预期的预订目标是25万至30万部，远比在日本推出时的10万部的目标气势强劲，根据统计，DC已经实现了在3月份之前销售100万部的目标，令SEGA的高层完全放下心来，现在就看在欧美推出后的表现了。

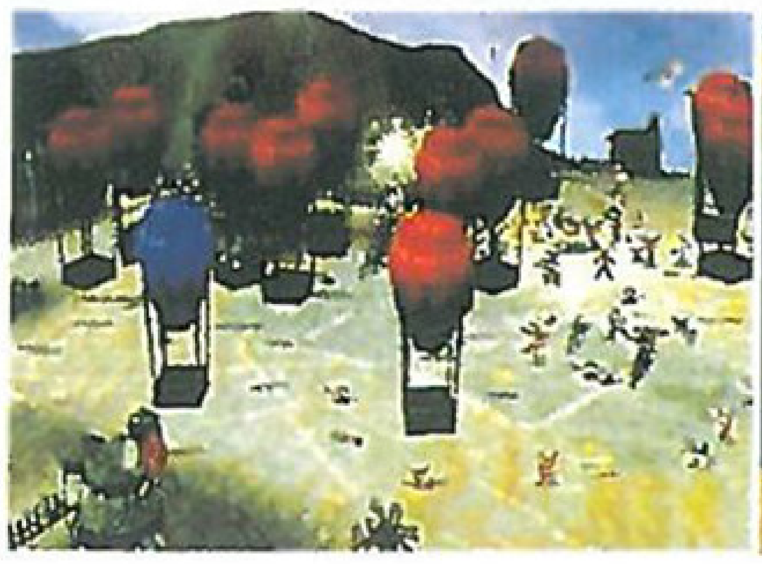
《圣剑传说》第四集仍将以平面版亮相

《圣剑传说》中精灵石的故事对玩家来说并不陌生，这款表现优秀的平面版游戏深受大家喜爱，很多玩家都希望保持其平面的特点，不要将它改版为立体。最近，SQUARE在秘密开发了一段时间后，终于向外界公开《圣剑传说》第四集将会在今年夏天推出，除了故事不变，形式仍是动作RPG外，仍然保持其平面游戏的特色和基本玩法，不同的是游戏画面将会比前几集更为华丽，更能令玩家感到平面游戏的乐趣。



电脑动作移植上PS

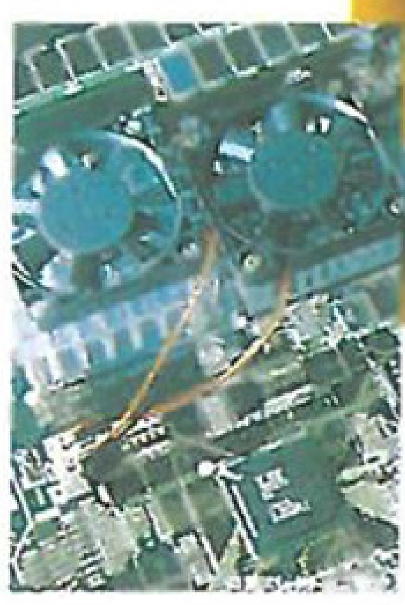
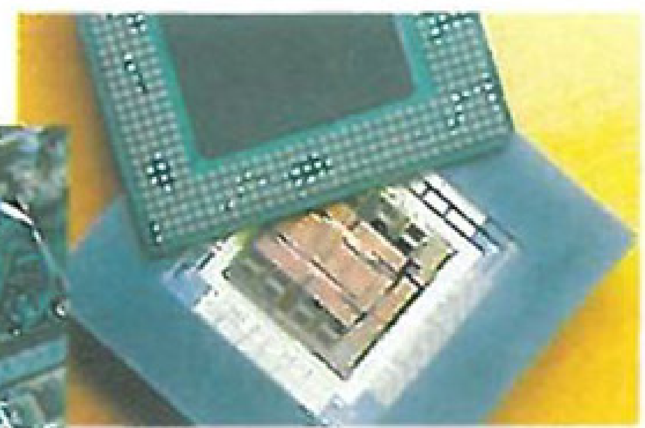
《POPULOUS》可称得上是即时战略游戏鼻祖的电脑游戏，游戏中玩家扮演神的角色，为了在大地上称雄而运用神力去帮助自己的子民消灭魔族。这款游戏曾在16BIT时代风靡一时，最近，其电脑板的最新作《POPULOUS THE BEGINNING》决定移植上PS，预定6月发售。




另有消息说ROCKETSTAR公司将会移植电脑版的动作RPG劲作《DARKSTONE》到PS上。游戏可同时让两人对战，玩家在角色中四选一，共有30关，80种敌人，这款移植游戏会比前面的新作早些上市，预定是春季。图为电脑版画面。

PS2基板亮相

PS2从制作消息公开后，玩家一直关心这部游戏机的一切，日前厂方公布了由电子零件制成的新世代PS机的试用基板，这个基板的性能和公司将来的PS2的基板性能相同，只是线路和机件未经过简化。目前厂方已制作了二百块给游戏开发商使用。

PS版KONAMI节拍游戏新消息

5月27日，KONAMI的节拍游戏BEATMANIA系列又将有新作登场，这一集名为《beatmania append gottamix》，游戏的基本系统当然和以前一样，需要beatmania disc的支持。但是游戏中的内容却加入了不少新要素。这一集中的新歌就有20首，而且据说会有一些全新类型的音乐加入其中，真是令人期待。

另外PS版的跳舞游戏《DANCE DANCE REVOLUTION》，这一次将会加入游戏机中心的《2nd MIX》中的最新乐曲"BOYS"和"I beleave in miracles"，而且KONAMI为PS版还准备了一首原创歌曲"MAKE A JAM!"。据悉，此游戏的售价为5800日元，专用控制器的售价同样是5800日元。

任天堂新机证实已在开发当中



自美国的消息，美国任天堂社长说该厂正在开发一部全新的家用游戏机，此机的性能可与新PS匹敌甚至在其之上，更重要的是新主机肯定会放弃厂方一直坚持的盒带，而是用多种媒体。日本方面任天堂宣传部也就此事作出回应，承认新机确在制作当中，估计会在99年12月向开发软件的厂商说明。

游戏界最近有关新机的消息不断，除已经推出的DC、即将推出的PS2，现在又有任天堂的新机消息，看来游戏界的战斗正如游戏内的战斗一样，一波未平一波又起。



SCEI和东芝合组公司生产PS2用CPU

最近，SONY COMPUTER ENTERTAINMENT和东芝联合向外界发表声明，此两大厂商将会合组新公司，生产二者共同研发的全新128bit CPU“Emotion Engine”，这种CPU将会是SCEI新世代游戏机PS2的CPU。目前新公司的名称尚未确定，预定在4月份正式运作。新公司资金约为1亿日元，其中东芝占51%，SCEI占其余49%。另外SCEI最近还将设立一所新会社，以生产DRAM混载PROCESS中心的半导体为目的。这个公司由SCEI独立经营，主要生产PS后继机采用的描画“Graphic Synthesizer”，预定在2000年春季投入生产，每月可生产1万个这类半导体。

《莎木》分集推出

SEGA的《莎木》是让人期待的DC机作品，由AM2研的铃木裕监制。最近在游戏展中获得的消息说SEGA将会把《莎木》分为数集陆续推出，第一集的推出时间是今年8月5日，第二集也预计会在今年年底推出，不过究竟会分为多少集目前尚不清楚，只知道铃木裕决定将原来的十六个章节缩减。为了吸引玩家，SEGA决定每一集的价格为2800日元，以目前公开画面来看确是超值之作。



《反斗奇兵2》占领各机种

以迪斯尼公司的玩具牛仔胡迪和巴斯光年为主角的电脑动画电影《TOY STORY》(《反斗奇兵》)，第一集在美国创下了二亿美元的票房收入，第二集将会在今年年底推出。凭着电影的狂热，美国著名游戏公司ACTIVITION将和迪斯尼公司合作共同开发一款叫作《TOYS STORY 2》的游戏。厂方决定让这款游戏在PS、N 64、DC及个人电脑上登场，看来一副志在必得的样子。已知这款游戏是动作游戏，将会和电影同时推出，喜欢美版游戏的玩家可要留意了。

SCEI新动作游戏公布

SCEI不久前公布了一款全新的立体动作游戏，游戏的名字叫《APE ESCAPE》。游戏的主要玩法是捕捉猴子，主角除了步行之外，还要开小型赛车，甚至要驾驶坦克车来进行游戏，十分有新意。另外这款游戏将会用全方位来表现游戏的背景，即玩家可以用Dual Shock的Analoge调微杆，在游戏中向任何方向移动，这种作品是SCEI首次制作。游戏有25关8个世界，为了玩家适应玩法，会有练习模式加入，游戏还会对应POCKET STATION，具体推出日期尚不能确定。



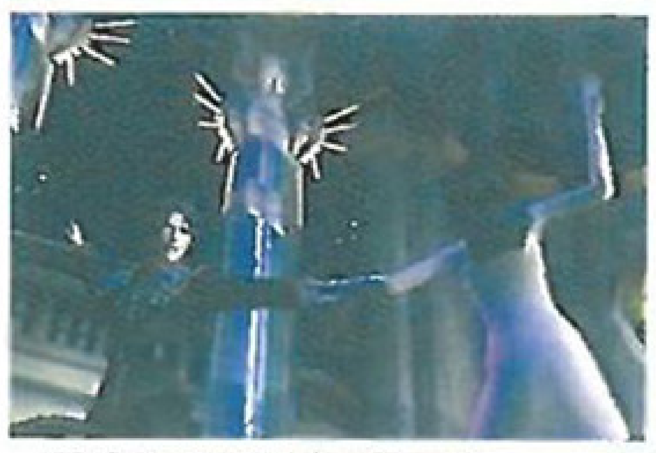
《私立学园》新作在PS上推出

CAPCOM用NAOMI基板制作的《私立学园2》将会有PS版本推出，PS版本为《私立学园》的最新作品，名称为《私立JUSTICE学园热血青春日记2》，推出时间是今年6月。这款游戏的故事承接的是上集PS版《私立学园》加送的育成模式二碟的续编，内容是以培育学生为主，也包括了各种全新的迷你游戏，除可创造自己的角色外，还会加入更多的事件和人物，在格斗模式中有两位新角色登场，分别是女记者兰和游泳部的流，当然还有许多精彩的画面，“私立”迷们可在注意了！



PS2加盟厂商

新世代PS机因为可以兼容PS机，所以厂商纷纷看好，目前已有十六间厂商声明决定为新世代PS机制作游戏，它们是：SQUARE、CAPCOM、NAMCO、SME、ARTDINK、ASMIK、ATLUS、ENIX、KOEI、KONAMI、ARIKA，另外有许多厂商正在考虑当中，在这则新闻被玩家看到之时，说不定又有新的厂商加入了新世代PS机的游戏开发阵营。



因为SQUARE加盟游戏

《实况足球》的新消息

《实况足球》是KONAMI公司引以为荣的运动游戏中最出色的一款，在家用机版的游戏中一直有很高的知名度。在去年厂方发表说为N64制作《实况J·LEAGUE PERFECT STRIKER 2》之后，就没有了其他消息。最近，KONAMI终于又发布了关于这款游戏的新消息，已知这款游戏中新元素增加不少，有培育选手的“SUCCESS MODE”模式；有可以使用“J1”和“J2”的球队（相当于乙组和丙组）；还有操作性加以改良并且球员全部穿本届最新的球衣。预计游戏将在7月份面市。

家族育成游戏登陆PS

在GAME BOY上推出的家族育成游戏《POCKET FAMILY》曾广受欢迎，最近厂商HDUDSON决定将其改版移植上PS，名为《POCKET FAMILY～幸运家族计划～》。游戏内容会大幅强化，画面也会更加华丽。玩家在游戏中扮演一位机械人，名叫“大家先生”，不过感觉上象是管家一样，负责一家人的日常生活起居，甚至是小孩子的出生等等，游戏会对应POS，玩家把家人DOWNLOAD到PS上后，可以和他们对话或玩迷你游戏，还可以和朋友交换游戏中的角色，预计在今年暑假发售。

SNK VS CAPCOM将在NGPC上出现

在99东京春季游戏展中，首次公开两大格斗游戏公司SNK和CAPCOM共同开发对战游戏的消息，香港的CAPCOM ASIA表示，这个计划是SNK方面主动提出的，CAPCOM方面经过认真考虑，同意向SNK提供所有格斗游戏的角色开发NEOGEO POCKET COLOR游戏，开发的具体工作则由SNK方面负责。

另来自日本方面的消息，CAPCOM的冈本吉起先生在东京GAME SHOW中也表示将提供所有在CAPCOM格斗游戏中出现的角色，而SNK的西山隆志先生也回应表示SNK的所有角色也会到场，于具体的游戏系统双方尚未确定。目前已知只有NGPC版的作品会出现，街机和其他版本的作品厂方还没有计划，这款万众期待的作品，预计会在今年冬季推出。

ENIX对二手游戏买卖市场松口

除了翻版的游戏，日本的游戏厂商最头疼的莫过于二手游戏的买卖，为此纠纷闹至法院的近年来也不少见。不过，以制作“DQ”而闻名的游戏厂商ENIX则在日前宣布会承认部分游戏的二手买卖，但是附加有一些特定条件，比如厂商有权收取原价的7%作赔偿费用，而且要在游戏推出9个月后，才可以进行二手买卖。第一个获得准许可作二手买卖的游戏是《MYSTIC ARR》。此举在日本游戏界尚属首次，究竟会对日本游戏界和二手游戏市场产生多大影响还需观察。



NAMCO再为SEGA主机制作游戏

3月11日，NAMCO发表了其为DC从街机移植而来的格斗游戏《SOUL CALIBUR》，这是自五年前的《STAR BLADE》之后，NAMCO再次为SEGA旗下的主机制作游戏。一直以来，SEGA的游戏迷们一方面把NAMCO视为对手，一方面又希望NAMCO能为SEGA开发制作游戏。终于在DC机发售前一个月，NAMCO正式决定加入SEGA的DC机第三厂商阵营。令各位SEGA游戏迷雀跃。这一次NAMCO正式公布了《SOUL CALIBUR》的画面，而且发表的前一天召开了一个非正式的试玩会，试玩版有30%完成度。这此移植画面变成高解像，点图更细致，动作更精彩，加入了不少新元素，据开发者称DC版的这款游戏是街机的1.5倍强化。游戏定于今年7月份推出，根据在东京游戏展试玩现场的表现来看，DC的确又得到了一个强劲的伙伴。





DC版《机动战士外传》获好评

《机动战士外传～殖民星之坠落》公布时间不长，刚开始因为不少SEGA迷希望它和SS版的《杰尼之野望》相类似，所以引起不少议论。但是，在今年的东京春季游戏展中，BANDAI展出了50%完成度的试玩版本，在试玩过这个版本后，很多人都改变了当初的看法，游戏以极高的质素获得了一致的好评，不少人和杂志社都作出极高的评价。有些玩家在玩过这个试玩版本后，对它给于高度赞赏，认为可以称得上是历来最出色的机动战士动作游戏。虽然有玩家和杂志的不错评论，但BANDAI似乎还有意要获更多好评，它指出试玩版会和日后推出的完成版有很大差距，在质素上完成版仍将超出试玩版许多，除会加入更多新机体外，战斗上也会提供更多变化，绝不会是一个简单的动作游戏。看来又会有超一流的游戏可玩了。

PANASONIC宣布退出游戏业

对我国大多数人来说，PANASONIC这个名词相信不会陌生，电视上经常有播放该公司的广告。4月22日PANASONIC WONDERTAINMENT在DC上将推出真人冒险游戏《WEB MYSTERY～预知梦见猫～》。在此之前，这家公司就已经向外界宣布正式退出游戏业。根据其发表的说明，是厂方在衡量过现在的游戏业市场之后，认为已经没有太大的发展空间，因此决定退出这一业界。原定由该公司推出的DC和WS版作品《语乐王TANGO！》也决定改由MEBIUS公司来推出。看来，游戏业的竞争还是很激烈的。



《BIOHAZARD 2》再度移植





这是CAPCOM最畅销的游戏之一，在日本就已售出二百万之多。这款PS游戏广受欢迎，为此CAPCOM正式决定将其移植上N64，因为N64在欧美仍有巨大的市场。N64版的《BIOHAZARD 2》已经有画面公开，移植后画面会以高解象呈现，当然也少不了新元素的加入，还会对应震动器。不过，这是美国任天堂公司在网页上公布的，所以游戏先出来的会是美版，而且具体推出时间尚不清楚。

DC租用计划展开





最近，SEGA和SEGAMUSES将正式推出DC机的租用服务，供租用的实际上是一套组合，名为“体验PROMOTION KIT”，其中包括DC主机、两个JOYPAD，以及游戏《SONIC ADVENTURE》和《SEGA RALLY 2》的体验版。目前厂方预备了一千套供人租赁，三日两夜的租费是500日元左右，看来是非常划算。推出这项服务的原因，SEGA方面表示是希望让更多的人体验到DC机在游戏和NETWORK方面的优秀表现，从而吸引更多的人来购买DC，扩大DC机的市场普及率。

欧洲厂商DC劲作《METROPOLIS》

较早前有消息说欧洲厂商BIZARRE在为DC制作两款游戏，最近其中一款赛车游戏有画面公开，其高质量的画面令人惊叹，非常细致真实。这款赛车游戏名叫《METROPOLIS》，游戏的舞台是日本街道，厂商将其制作的仿如真的街道，而且使用的车种也是现有的真车，图中可以看到的是丰田车。不只是赛车，而且作为背景的日本巴士也制作的非常之出色，从画面来看，这将会是带给玩家极具真实感的一款游戏，只可惜目前尚不知推出日期和语言版本，真是令人期待。





KONAMI公布未来作品计划

不久前，KONAMI公布了从今年3月份到2001年的业务计划。根据计划，KONAMI将在这两年时间内推出至少六十个家用机游戏。到明年3月份的这一段时间里，计划推出五个DC游戏、十五个GB游戏、七个N64游戏、三十三个PS游戏。不难看出，KONAMI仍然将工作的重点放在了PS机上。



KONAMI PS游戏《[illegible]骑士》系列





DC	PUZ	GD-ROM
	SEGA	发售日：3月4日　备注：1-4人

大受欢迎PUZ登陆DC



受欢迎的PUZ游戏实在不少，但相信当中最有名气的绝对少不了《PUYO PUYO》的份儿，过去每一集都最少有十多万甚至是五十万的销量，而现在这款PUZ的最新作决定在DC上推出，一如过往，续集都以特别的名称出现，如续集是《PUYO PUYO通》，第三集就叫《PUYO PUYO SUN》，这一集就取名《PUYO PUYOON》。

开场动画公开

作为续集的游戏，当然是要以进步为目标，而DC版一开始已





给人惊喜，就是加入动画的卡通开场，不单描绘得很漂亮，还有很多游戏中登场的角色出现。

各种不同的关卡



这集另一个特色是，游戏中设计很多种不同特色的关卡，例如有火山、空中、水中、遗迹等等，各有不同性质的特别方块出现，令趣味性大大地提高。

各式各样的模式

加入了很多种不同的玩法，如超多或极少空格的模式，还有重现在电脑和超任版《PUYO PUYO通》的四打模式，借着DC本身的高画质能力，可以作出细腻的画面而让四人作战，可谓款客佳品。



对应多种周边



《PUYO PUYOON》还对应多种周边产品，包括预定同日推出的震动器，玩起来就可以获得触觉享受。另外又对应VAG BOX，如此能在更佳画质下进行，最后更对应VM，未知有什么迷你游戏可玩，但值得期待。

部分登场角色必杀技画面





FINAL FURLONG 2

AC	SLG	SYSTEM SUPER 23
	NAMCO	发售日：近日登场　备注：1-8人玩

相信各位对于《FINAL FURLONG》这个动感赛马游戏绝对不会感到陌生，这个游戏在推出时，凭着其有趣的机体及逼真的策骑方法而大受好评，也引起了极大的话题，现在它终于载誉归来，推出续集了！





游戏系统

基本上游戏仍然沿用跟上集相同的机体，操作方式也一样，玩家要不断向前推来使马匹奔跑，前推的频道越高马匹便跑得越快，此外玩家也要利用扶手上的两个按键来鞭策马匹，提高马匹的速度，而这次更加入了跳跃系统，玩家只须同时按两个挥鞭键，便可令马匹跳跃，同样地每匹马也设有体力值，不断鞭策会使体力下降，玩家要判断何时加鞭，否则当马匹体力耗尽之后，速度会大减，必败无疑。



内容更加充实

游戏内容比上集更为充实，首先它可供最多八名玩家同时进行联线对战，而每场赛事则会有十六匹马参赛，假如玩家能找到七位朋友同时进行对战的话，好玩及刺激程度肯定会以倍数跳升！



游戏中共有九场不同的赛事，除了距离不同之外，环境会有所分别，玩家要视乎赛道的情况来选择马匹。至于供玩家选择的登场马匹则多达十匹，各有不同的特性。此外，游戏更加入了天气要素，在赛事进行的途中，天气会出现变化，好象下雨、浓雾等会影响赛道的情况，例如沙地便会变成烂地，减低马匹的速度，玩家必须把这一个要素也计算在内，否则便会大败而回。







三种不同的地形



草地

最适合马匹比赛的地形，就算是下雨也不会有太大影响。



沙地

运气好的话是颇不错的地形，不过一旦下雨的话便会变成泥地甚至大烂地，进行赛事相当困难。



障碍赛

顾名思义，赛道上设置了高栏、水池等障碍，玩家要控制马匹将之一一跳过，是新加入的地形。



吸血鬼传说

PS	SLG	CD-ROM
	ARTDINK 发售日：4月1日	备注：1人







《吸血鬼传说》是一个描写两名吸血鬼之间的战斗故事，属于相当冷门的题材，故此游戏也会有很多新要素，是一个令人耳目一新的游戏。

正邪吸血鬼大对战

游戏中玩家扮演正义的吸血鬼基斯杜化，目的是要打倒传说中的吸血鬼迪兰，不过单凭基斯杜化一人之力，是不可能战胜迪兰的，因此玩家便要借助村民的力量，把他们变成吸血鬼，一方面可提升自己的能力，一方面也可利用成为吸血鬼的村民攻击迪兰的手下。

利用不同性别的吸血鬼

在吸取村民的血时，有一点必须要注意，就是男性和女性的吸血鬼是有不同功能的，男性吸血鬼主要是负责攻击迪兰的手下，而女性则不擅长战斗，只会趁晚上的时间来提升力量。此外游戏加入了时间及好感度的要素，基斯杜化要在白天和村民谈话，以提高好感度，村民的好感度越高，变成吸血鬼之后的能力便越强，而到了晚上便是基斯杜化吸血的时间，玩家要利用白天谈话时取得的情报，选择优秀的人成为吸血鬼，组织一个强有力的吸血鬼兵团。

POCKET STATION上的新游戏

当玩家完成游戏后，更可在POCKET STATION上玩到迷你游戏，以新婚生活为主题，玩家要尽力提高双方的亲密程度，游戏也会对应内藏的时钟，根据不同的日子和季节发生不同的事件。





DINO CRISIS

PS	ACT	CD-ROM
	CAPCOM 发售日：夏季	备注：1人

史前霸王再度复活

大家还记得“侏罗纪公园”这套风靡全球的电影吗？当中那些栩栩如生的肉食恐龙四处袭击人类，令观众留下深刻的印象。现在大家可以再次在《DINO CRISIS》体验那种恐怖震撼的感受。敌人不再是被病毒侵蚀的丧尸，而是曾在七千年前称霸地球的恐龙，破坏性更强，更加防不胜防。

游戏内容大披露

游戏的主角是一位名叫维珍纳的女间谍，由于得到一名被认为数年前已死的科学家仍然在生，更在一个孤岛的军事设施上进行研究的情报，于是维珍纳便潜入孤岛中进行调查，但想不到却遇上一连串恐怖的经历。

游戏中不论是背景或人物均以全多边形制作，间接地减少读碟的时间，至于操作系统则主要承继自《BIO HAZARD》系列，不过也经过改良，令操作更为便利，游戏预定会有大量不同种类的恐龙登场，包括小型的肉食性恐龙速龙，能把猎物抓起飞上半空的翼龙及史上最可怕的食肉动物暴龙等等，密切期待游戏的续报。











JoJo's Venture JOJO'S VENTURE

PS	FTG	CD-ROM
	CAPCOM 发售日：夏季	备注:1-2人

"Jo Jo的奇妙冒险"是一套在"周刊少年JUMP"之中连载的人气漫画，凭着其崭新的概念，另类的画功及出人意表的剧情而广受欢迎，早前CAPCOM便特地为它在街机上制作了一个格斗游戏，受到欢迎，现在这个游戏率先移植到PS上，对各位原作的FANS及喜欢格斗游戏的你绝对是个好消息！





游戏将会以原作的第三部作为主题，故事讲述第三代的JO JO空条承太郎及祖父乔瑟夫·乔斯达，为了解救被替身侵食的承太郎母亲荷莉，远赴埃及跟JO JO一族的死敌迪奥一决高下。而得知此事的迪奥也派出替身杀手截击众人。

游戏最大的特色就是每个角色都拥有替身能力，在战斗时可以随时呼唤替身协助战斗，甚至使出超级必杀技，操作系统方面，则是以输入指令来使出必杀技，以及利用不同攻击键的配搭来施展连续技，此外PS版更预定会加入多个新模式，包括练习模式及来生模式等，说不定更会有队制战斗模式对应POCKET STATION呢！

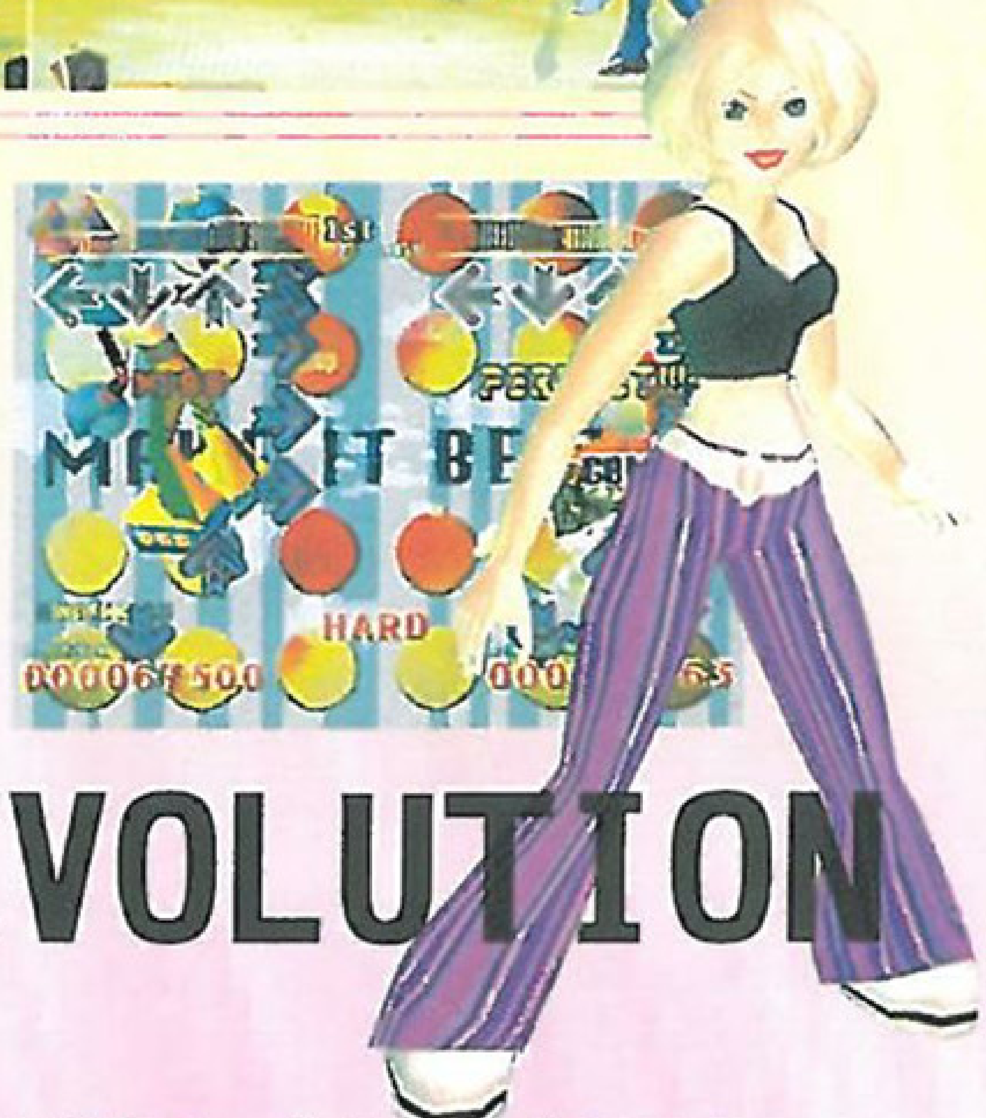






PS	SLG	CD-ROM
	KONAMI 发售日：99年4月15日	备注：1-2人

DANCE DANCE REVOLUTION



《DANCE DANCE REVOLUTION》这个街机大受欢迎的跳舞游戏，在玩家的热切要求之下，终于移植到PS之上推出了，而为了令玩家在游玩时更加投入，游戏会推出依照街机机体制作的专用控制器，使玩家在家中也可有街机的感受。

多个不同模式

PS版的《DDR》主要收录了四个模式，包括完全移植自街机版的"ARCADE MODE GAME"，专为舞林高手而设的"ARCADE MODE GAME"，供初玩家使用的"TRAINING MODE"以及可让玩家记下原创舞步，也有很多未知要素的"EDIT MODE"等，根据厂方透露，游戏预定会加入一些新的模式及要素。



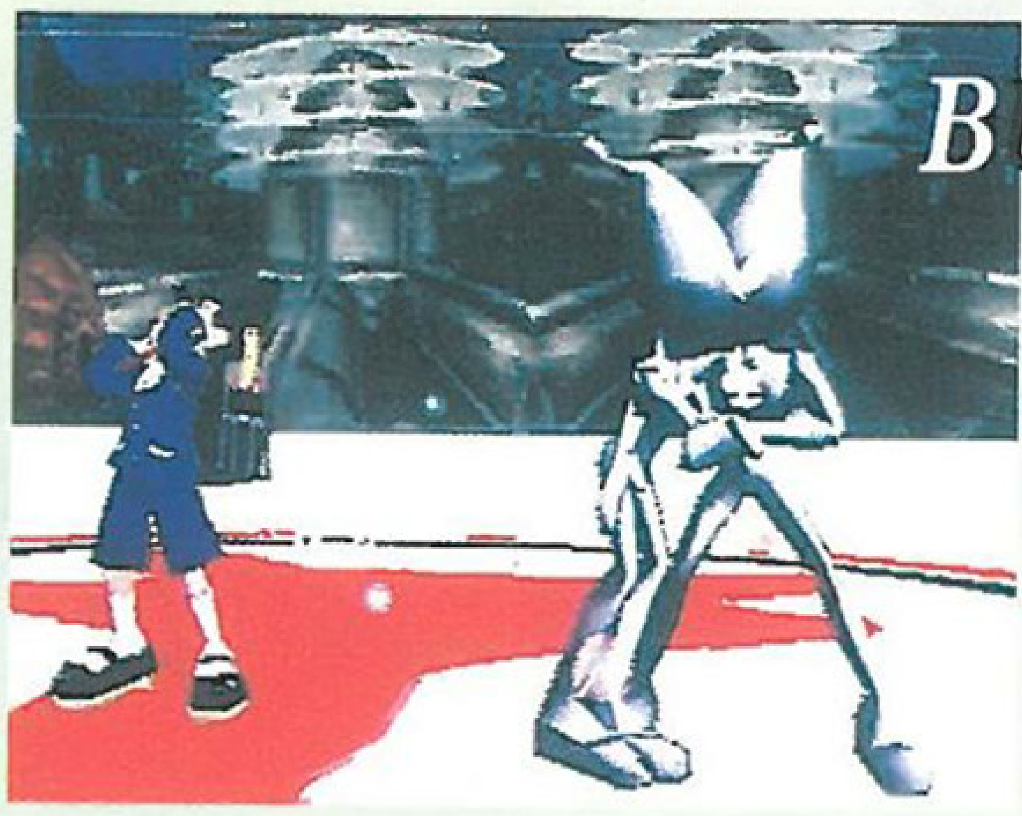












BUST A MOVE 2 DANCE 天國 MIX

PS	ACT	CD-ROM
	ENIX 发售日：4月22日	备注：1−2人

在一年前推出，大受欢迎的跳舞游戏《BUST A MOVE》终于推出续集了，经过了一年时间，游戏会以一个全新的感觉跟大家见面，挑战你的音乐感。



最新画面公开

这个《BUST A MOVE 2》的系统主要是承继自街机版，对比起上集，所有角色的造形均经过重新设计，当然也会加入不少新角色，他们全都是出自田中秀华先生的手笔，田中先生曾替上集设计人物，相信各位也会有信心吧！

这集最大的特色，就是舞台的表现手法，游戏中每个角色的专用舞台都是为该名角色度身定造的，此外舞台也设有各种机关，大大提高游戏的趣味性。

登场角色介绍





HEAT

上集的主角HEAT，这次穿着全新的服装登场，背后的牛仔裤相当悦目呢！

SHORTY

上集中大受欢迎的少女SHORTY，当然也会在这集中登场，SHORTY的外形会比上集较为成熟，服装也是全新设计的，而她那头可爱的小宠物蒲伦布也会再度登场。



HIRO

穿着怀旧服装的HIRO也会在这集中登场，HIRO外表上跟上集无异，不过舞姿却作出了大改良，热切期待HIRO的出色演出。







KIKI & LALA

KIKI和LALA在上集中颇受另类玩家的欢迎，目前仅有的情报是会继续登场，至于其他资料仍未公开。





COMET

新角色COMET是上集中登场的菲柯达的妹妹，特征是穿着最新款滚轴溜冰鞋来跳出美妙的舞姿。



TUTOMU

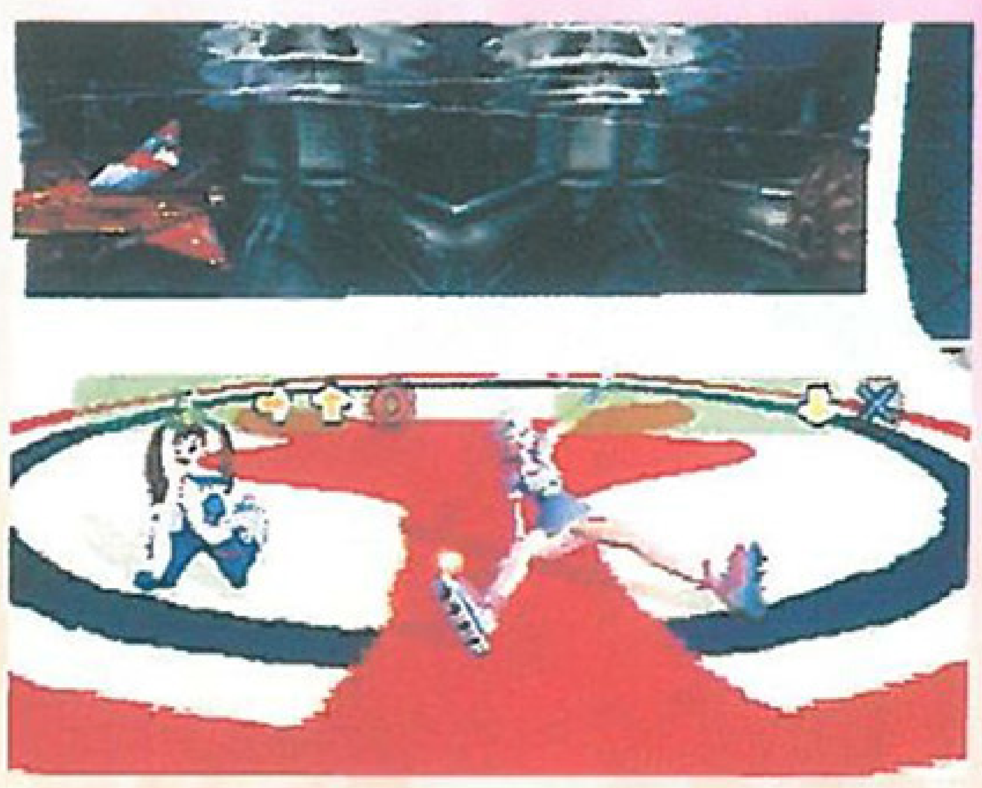
另一个新加入游戏中的角色，单看外表似乎是个小学生，相当迈人喜爱，很难估计他会跳出何种舞蹈。



SHORTY的舞台

她的舞台是主题公园，有各种有趣的设施







大城市小侦探！

伦敦精灵探侦团

PS	RPG/MEN	CD-ROM
	BANDAI　发售日：99年5月	备注：1人

19世纪的伦敦，是一个幻想与科学共存的奇特地方，也是游戏舞台。而"伦敦精灵探侦团"其实是一个十分重视故事性及冒险色彩浓厚的RPG作品，先为大家介绍游戏的世界观及人物背景等资料。

少年之梦









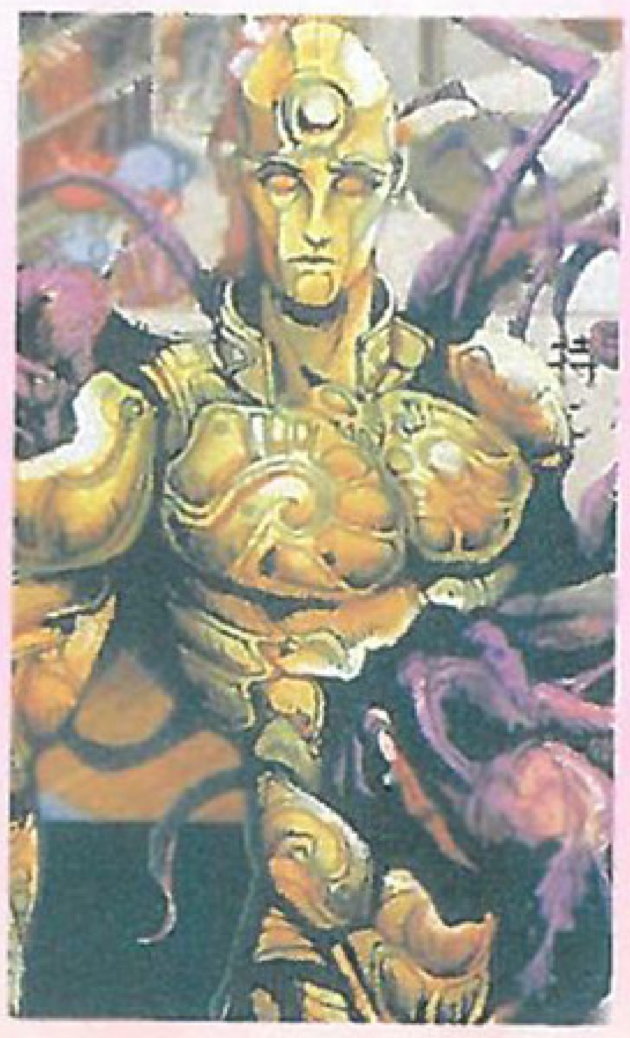
在幻想与科学共存的伦敦，有一条和平的小街，主角便在这里长大。他自小便有一个梦想，就是希望成为一个侦探，可是从未离开过小街的他，对外面的世界根本一无所知。不过，自从一位拥有奇异力量的神秘人在这伦敦小街上出现过后，他的梦想终于有机会实现了，他以破解此事件为成为侦探的第一步，慢慢迈向实现梦想之路。

全20章物语

整个游戏故事，由20个不同的章节组成，而特别之处是在于做错一些重要的决定，便可能会错过某些章节，所以如果你要完成整个游戏的话，必须要小心计算好每一步，更要留意一些不起眼的角色，因为他们可能会知道某些重要的情报。

召唤精灵

游戏中登场的精灵兽会有20只以上，而且全部都是由韭尺靖先生负责设定，大家立即欣赏一下那些华丽的召唤精灵吧！







角色介绍





艾活

是伦敦首屈一指的名侦探，为人十分固执，在某次进行调查时，发现主角拥有过人的侦探才能，因此便收他为徒。

少年

主角，自小便在……小街上生活，梦想是……一位出色的侦探，现……侦探艾活的助手，……也可说已是一位……习侦探。

艾丽丝

因为暗恋艾活的关系，所以便要求成为艾活的助手，而她本身其实是一位矿物学家。

侦探李察

有操纵精灵及人类意念力的神秘人，在故事开始部分所登场的神秘人，很可能是他。

怪人史比古达

曾经是一位有名的怪盗，可是4年前却不知什么缘故突然洗手不干，而他在游戏中会经常登场，替主角解决一些难题。



完全的怪物世界



PS	RPG	CD-ROM
	IDEA FACTORY	发售日：5月27日

MONSTER COMPLETE WORLD

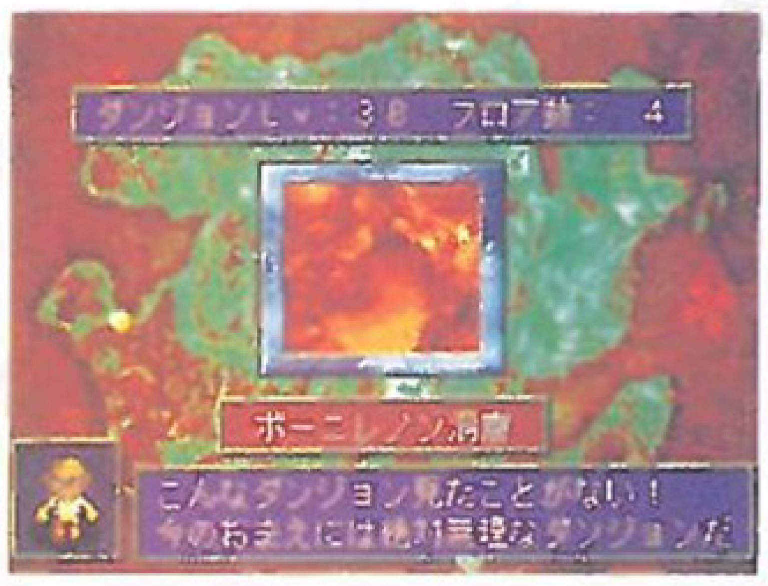


在迷宫中收集怪兽，然后对他们进行训练，最后再在怪兽大会中出赛，希望能取得胜利……。以上所说的，就是本作品的大致内容，可说是集合了角色扮演及育成游戏的特点。除此之外，在收集怪兽的过程中，玩家也可以透过交换来完成一个完整的收藏。

MONSTER

作为收集及育成怪兽的场所，游戏中的迷宫可说是有无限发展的可能！这是因为玩家可以用任何CD来创作出不同的迷宫。在游戏的市镇之中，是有着一个名为“迷宫公会”的地方的。进入里面后，玩家就可以把一般的音乐、电脑甚至其他PS游戏的CD放进PS的光碟盘内。之后，游戏程式便会按CD的内容而绘制出不同形状的迷宫。而以不同的CD来制作迷宫，成为游戏吸引人的一个卖点。









迷宫大冒险

在各个迷宫的最深处，都有着一只巨大的首脑在等待着主角的队伍，当打败了它之后，在该迷宫中的冒险就算是告一段落，而主角等也就可以返回城镇之中。当然，为了能够让冒险顺利，令自己队伍中的怪兽们透过战斗来提升等级，与及捕捉一些新的怪兽，也是其中一项重要的工作。至于捕捉的方法，则可分为“给予礼物”和“强行捕捉”两种，玩家可以按照怪兽的特性来决定如何去捕捉他们！







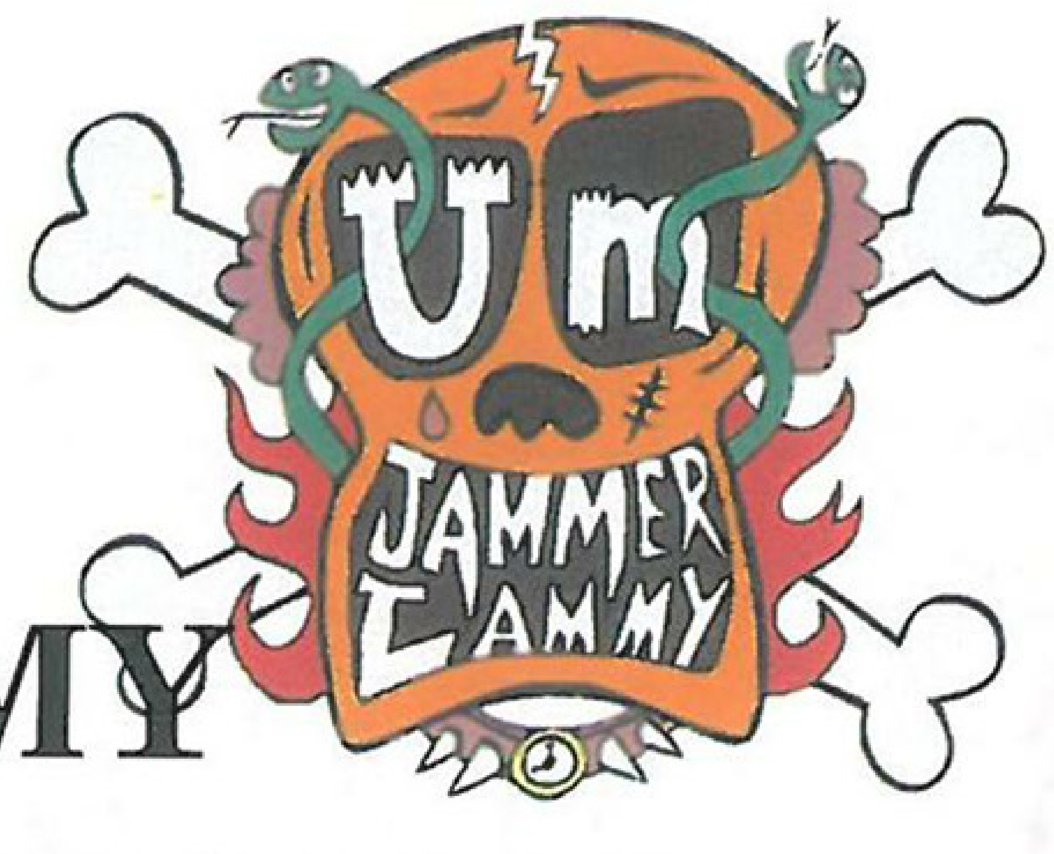


怪兽大决战

在平时的队伍中，主角是可以携带多达六头怪兽同行的，至于在战斗画面中，最多可以让三头怪兽出战。这三头怪兽之中，会以一头作为前锋，与敌人作直接的对战，至于其余两头乃是担任支援工作的。当然，他们的位置是可以在战斗过程中进行更换的，而战斗会一直持续，直至主角队伍中的怪兽全被打倒了，又或是怪兽们击倒了敌人为止。

PS	ACT	CD-ROM
	SCE	发售日：3月18日

UM JAMMER LAMMY



经过两年的沉默，《PARAPPA THE PAPPER》的续集——《UM JAMMER LAMMY》终于在三月十八日推出了！

游戏的主角除了会由原先的以RAP TALK为主PARAPPA，改变为以弹奏吉它为主的LAMMY外，游戏的系统得到大幅的改良，现在就对最新要素、游戏故事和各关作个介绍。





最新要素介绍



乐声变化

在上一集中当玩家需要输入指令时，除了输入特定的指令外玩家是不能输入其他的指令的，但是如今就大大不同了，因为当玩家在输入指令时，可按下L2或R2键，这样当LAMMY弹奏吉它时，吉它的乐声会随之而作出微妙的变化，如果玩家能够适当地利用这两个能够令吉它乐声变化的按钮，整首乐曲便会和原本的乐曲出现很大的分别呢！

COOL PLAY

上一集曾经深受好评的等级系统会获得继承，这系统会把玩家在游戏中的表演分为“COOL”、“GOOD”“BAD”和“AWFUL”四个等级，通常玩家的等级会处于“GOOD”，但是如果玩家能够连续输入多次准确的指令，便会进入“COOL”的等级，只要进入这个等级，游戏便会给予玩家一段个人表演的时间，这时玩家便能随心所欲的弹奏自己喜欢的歌曲了！



声音效果处理器

这是加入的最新系统，当玩家完成一关之后，游戏中的角色便会给予玩家一件神秘的道具，这些神秘道具就是需要配合吉它使用的声音效果处理器（EFFECTER），当大家取得这些声音效果处理器，然后在游戏进行时按下SELECT键，吉它的音色改变，这样便能令游戏的变化大大提升了。



故事简介

这个故事是在一个名为“PARAPPA TOWN”的市镇中发生，在这镇中被誉为本世纪最强的乐队“MILK CAN”终于组成了！其中的成员包括队长兼低音吉它手KATY、鼓手MAISAN以及吉它手LAMMY（她也是游戏的主角），但是LAMMY竟然在乐队初次举行表演前十五分钟才于家中睡醒过来，而且她在赶往表演现场期间更遇到火灾以及育婴院护士的阻挠，到底她能否成功赶到表演现场，以及从中领略到弹吉它的真正技巧呢？





各关介绍

STAGE 1

曾经于上一集《PARAPPA THE RAPPER》出场的洋葱师父，将再次出场，与LAMMY进行(下转29页)



THE HOUSE OF THE DEAD 2

DC	STG	GD-ROM
	SEGA	发售日:5月25日



恐怖+枪击=《HOD》

SEGA最强枪击游戏火速移植

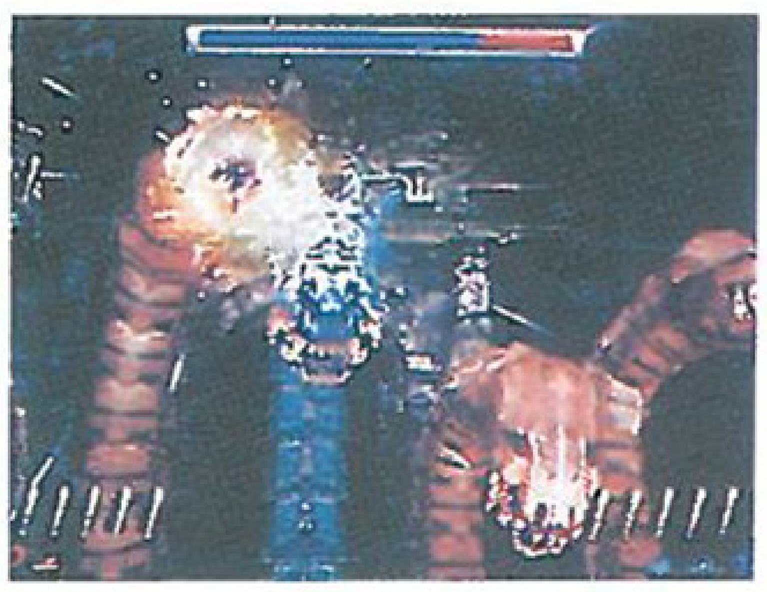
在去年底才在街机推出的游戏，原订3月18日推出，现推迟为5月25日。由于游戏所使用的基板NAOMI的规格基本上和DC完全一样，故此要在家中得到和街机完全一样的游戏感受，便再也不是梦想了。而为了令玩家得到与街机相近的感觉，SEGA更会与游戏一同推出一款枪型手柄——Dreamcast Gun。

将MODEL 2的机能发挥至极限，将大家带进一个恐怖及紧张的世界之中的，就是街机名作《The House of the Dead》的最大特色。而在这续集中，也朝着这个方向发展。为了增加游戏的张力，所以本集在故事上也就更为紧凑，并会在适当时候加入故事的叙述画面，令电影感更为加强。此外，在本集的分歧点也更为多变，需要再三挑战才可完全完成游戏。









DC版的新增要素

DC版除了将会完全移植街机版外，当然会加入新的元素。包括可以让玩家以两名配角艾美和哈利来进行游戏。此外，也有在限定的时间，让玩家们实行一次"大厮杀"，尽情地把丧尸们杀掉，比较一下谁才是最厉害的"驱魔人"。不知游戏会否利用到VMS的特点，让玩家能在街上也可以继续和丧尸搏斗。

完全对应各大周边设备

作为一款移植自街机的枪击游戏，除在画面及游戏性上要做到尽量接近之外，其他细节也要顾及才可以令玩家得到更大的满足感。如前所述，与游戏一起推出专用枪柄Dreamcast Gun是其中一项举动。有了这枪柄，玩家才可以完全掌握到游戏的节奏，而且也真的能得到射击的乐趣。除此之外，这枪柄也会对应即将推出的震动器"Puru Puru Pack"，令游戏的体感更增加不少。而假如玩家有购买VGA Box的话，更可以在高解析度的画面下进行游戏，得到完全的街机感受。













七秘馆 戦慄の微笑



DC | AVG | GD-ROM
KOEI | 发售日:99年夏季





延期已久之作在DC登场

早在1996年KOEI曾在SS上推出一个恐怖AVG，由于由志茂田景树担任原作的关系，所以推出时都引起了不少话题。再加上玩法相当特别，游戏属于指令选择式，选择适合的指令非常重要，选错的话不单对剧情有所影响，也随时可能会因此丧命，就当时而言绝对是个大胆的尝试，所以这个作品也获得不少好评。在一年多前KOEI宣布推出《七之秘馆》的续编，乘着前作的气势受到不少游戏迷的期待。不过游戏的开发速度似乎有不少阻滞，一次又一次的出现延期，直到今年初KOEI突然宣布这个续编已改为是DC的游戏，一如外间的预测。如今更有图片公开，画面质素之高的确只有DC才能做得到，游戏玩法也因DC的机能而做到REAL-TIME和可以二人同时玩，和前作的播片比较起来绝对是一大突破，相信各位又多了一个值得期待的作品了。



故事简介



《战慄之微笑》的故事发生在20世纪末，一个名叫“NEW RASCHEL”的小岛上。一位世界有名财团的后继者亚尼斯特·马古法苏在岛上开设了一个研究遗传学的研究所，并终日沉醉在研究当中。这时其妻子祖利亚突然离奇去世，丧妻之痛令亚尼斯特非常难过，为了令他重新振作起来，其任职K大学理学部长的堂兄白川教授介绍他担任客座教授，自此亚尼斯特就开始了其新的人生。

过了六年的岁月，亚尼期特在某日收到一个电子邮件后突然回到岛上，为了寻找亚尼斯特，白川教授的女儿白川玲奈和她的男朋友飞鸟圭一同到达NEW RASCHEL岛上，令他们意想不到的恐怖冒险故事也随即展开……。

可以二人同时玩的AVG

作为一个DC的游戏，《战慄之微笑》的画面质素当然非常理想，除此之外还有一利害杀招，就是一个称之为“PAIR COMBINATION”的系统，即是可以二人同时玩，当最初男女主角意外地被迫分别行动后，二人所遇到的事情就会大不相同，这时游戏画面将一分为二，由二个玩家分别进行男女主角的冒险故事，实在是个大胆的尝试，也是这个游戏最吸引人的地方。

部分登场角色



飞鸟圭

23岁的他是K大学的2年生，不单只头脑精明，而且成绩优异，专攻生物学，拥有优秀的决断力和行动力。




亚伦&姬斯丁

两人是亚尼斯特的子女，姬斯丁早在13岁时不幸去世，不过却突然以成长后的姿态在父亲面前出现。其兄亚伦现年26岁，为父亲打理财团的生意。



白川玲奈

18岁的她是K大学教育学系教养课程的一年生，也是大学理学部长的女儿，马古法苏家的亲戚，和圭在年轻时已经是情侣，性格非常活泼，很容易大哭起来和紧张。



不为人知的另一种人类

GALERIANS

游戏的故事发生在已荒废了的近未来时代，这时地球已被一部被VIRUS破坏的电脑MOTHER COMPUTER "DOROTHY"所支配，游戏中的主角，在被注了"古斯利"之后拥有不可思议的超能力。

PS	AVG	CD-ROM
	ASCII	发售日：春季

LEON身边出现的GALERIANS与他们的关系



GALERIANS这种类型人，全是由DOROTHY生下来的，他们全部拥有超能力。在她管理下的美机兰捷罗纪念病院生活，并且由莉莫院长亲手进行遗传的操作，所以全部人都对DOROTHY的命令绝对服从。

另一方面，游戏中的主角LEON的大脑突然发生了异变，使他进入了DOROTHY，并且破坏了埋藏在电脑内的VIRUS程式，这次的事件令LEON重拾了童年时的回忆，与LEON一起行动的RIRIA，便决定把这台电脑启动。原来开发这台电脑的人，正是LEON及RIRIA的父亲史带拿博士及巴斯卡拉博士。

但在某日，博士们及LEON的母亲相继被杀害，至于这二人也行踪不明。

不同超能力有不同的效果

NALCON

能够产生令对手飞开的冲击波，随着冲击波的精神集中度等升降，其威力也会有所变化。





O-FELON

首先使用者会利用药物将敌方的思考回路控制，然后以超能力大量贯进敌人的体内，令敌人受到严重的伤害。





RED

当使用者将RED的药物注射进体内后，便能令敌人的分子高速振动，而在长期的振动下更会令敌人自焚起来。

MAGGY

能够张开一个反重力场，当反重力场张开后，敌人的移动力便会大大降低。

LEON

一直都受到"美机兰捷罗纪念病院"的限制、束缚，决定要逃出这所病院的人，是游戏中的主角，而LEON本来只是一名普通的少年，被强制输入一种名为"古斯利"的药物，成为GALERIANS计划中的试验品，能使出多种类的超能力，而目标是找出RIRIA。





RJTA

是一名GALERIAN，而她对于自己以及GALERIAN的存在都感到相当不悦，是一名善于使用"念动力"的超能力者。



莉莫院長

对于ROROTHY极之忠心的研究学者，同时也是"美机兰捷罗纪念病院"的院长，在LEON身上的一切实验都是由他所负责的。



RAJNHEART

同样是一名GALERIAN，而他使用的超能力是"幻影"，对于"古斯利"这种药物极之抗拒，但是却不能成功的摆脱。



BATMAN

GALERIAN之一，善于使用的超能力是"瞬间移动"，是一名经常走到"美机兰捷罗纪念病院"的人，也是一名滥用"古斯利"的人。

各种不同的敌人



武装护卫员

是一种身上穿了特殊衣服的电脑警备员，其特点是对超能力的防御力极高，而手腕装备了雷射枪，由于装备丰富，所以敏捷性较低。





狙击兵

装备了枪的特殊警备兵，可在远处向敌人狙击，在接近时则会利用枪柄作为武器，能力在一般警备员之上。





RABBIT

由G PROJECT中诞生出来的怪兽，是DOROTHY旗下忠心的部下，不过本身却没有自己的思考及感情。





ARABESQUE

在G PROJECT当中，由DOROTHY的部份研究出来的怪兽，对于其发生的命令从不违抗。



亲切的经典机械人

PS	SRPG	CD-ROM
	BANDAI	发售日: 春季

三一万能侠大决战



在 OVA 中极受欢迎的机械人—三一万能侠，曾经多次在《超级机械人大战》中登场，但是成为游戏的主角却是第一次！游戏以 SLG+RPG 的形式进行，而且在游戏中更加入了合体 SLG 的成份，玩家可以体会到驾驶三一万能侠的合体呢！



原创故事新感觉

游戏中的故事背景虽然是忠于原著，但是剧情却是完全原创的。故事讲述地球内部出现了异常的变动，而且这个事件直接影响到人类的存亡，对于这个未知的事件，早乙女研究所决定以“三一万能侠”来进行进一步的调查，突然，在浅间火山口不断出现一些怪虫类生物，而新的故事也正式揭开了序幕。



游戏的两大特色

游戏具有两个极具特色的系统，分别是：三一万能侠的合体以及安排驾驶人员。在游戏中，玩家要负责合体之动作，而且这模式和其他的模拟飞行游戏极之相似，对于“三一”迷而言确是一个相当吸引的游戏系列！另一方面，在出战的时候可以安排不同的人员驾驶机体，而我方的军队多达30人之多，更可以安排一些在原著中不可能出现的组合代为出战呢！

成功合体的重要性



每一次的合体都会有一个限制的合体时间，玩家必须在这个限时之内成功结合，然而合体方面并不是“快”便可以的，其中更要玩家必须有一定的技巧。但是如果玩家在这个结合的时间经常失败的话，会失去了驾驶“三一万能侠”的资格啊！







Under Cover

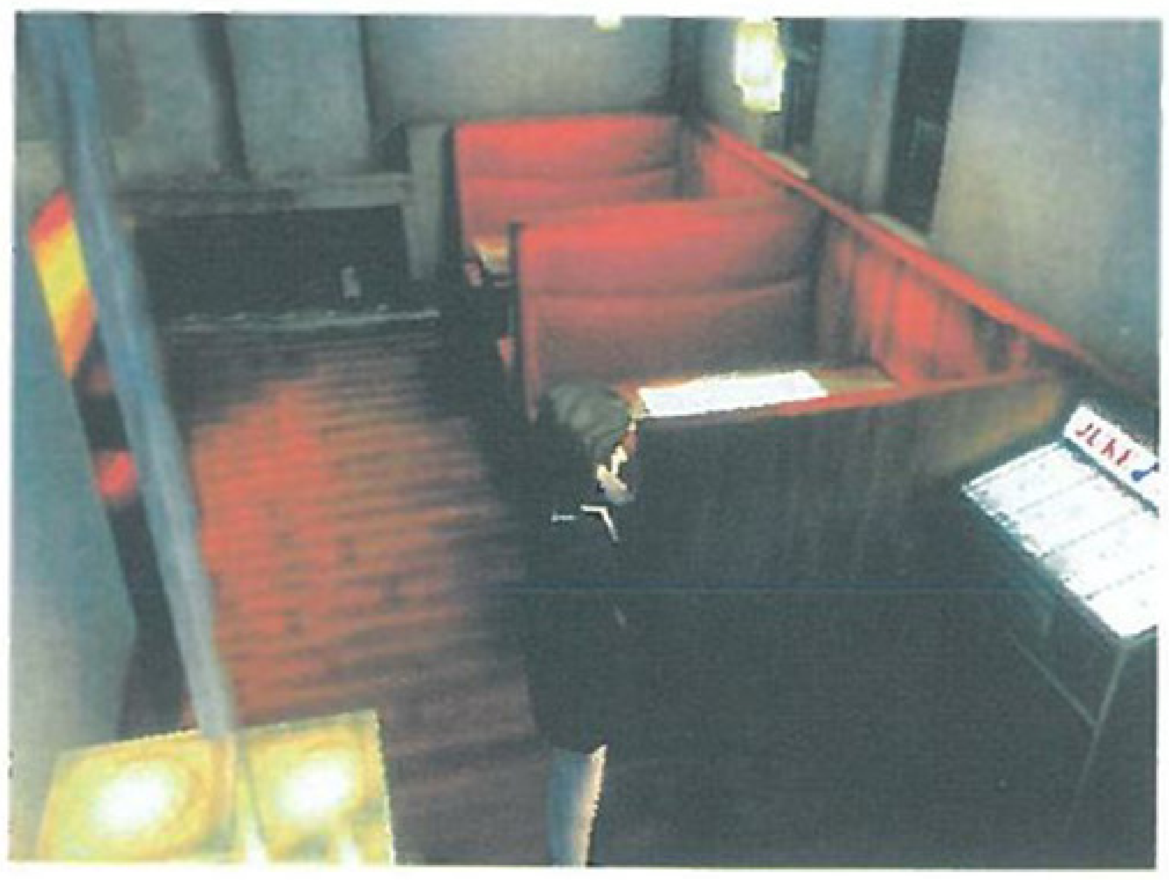
AD 2025 Kei

DC	AVG	GD-ROMX2
	SEGA/PULSE	发售日:预定 99 年夏季

故事

公元2025年，日本的东京仍是停留在世纪末的混沌状态，人们已忘却了自己是单一民族国家的悠长历史，俄罗斯、美国、阿拉伯等各国籍的人纷纷拥至，令日本渐渐成为一个多民族的国家，连负责管理治安的警察部门也不例外，为了应付频繁的外国人犯罪事件，警方也开始聘请其他国籍的人担任刑警。

鲛岛京是隶属于警视厅刑事部搜查第一课的女刑警，负责处理严重的杀人事件，而一同工作的调查员都是持有日本国籍的混血儿后代，一般来说，非纯种日本血统的警员是难以晋升为警方高层的，主要原因是整个警方高层都迷信于正统日本裔的血统，这一点证明了官僚主义十分严重及组织僵化，外界亦不断指责。而且亦持续传出警方内部的贪污和徇私事件。



鲛岛京被派往刑事部搜查第一课已有9个月之久，在此之前她曾在执勤时头部受到重创，在经过大规模的脑部手术之后，竟然奇迹般地得以生存，而且更被批准复职，可是在事发前一年的记忆却变得含糊。现在跟京一起执勤的，除了猫型机械人“CAT”之外，还有她的恋人兼拍档“李”。

一天，二人接到上司石田刑事部长的来电，得悉市中著名的ROYAL CITY酒店被恐怖份子占据，对方更指名要会晤鲛岛京和李二人，于是二人一“猫”便马上赶往现场……

游戲系統披露

虽说这是个冒险游戏，但是动作也占了相当重要的要素，主角的基本动作包括步行、奔跑、蹲下、打击及殴打，此外不同的动作互相组合也可做出埋伏、边翻滚边枪击等动作，变化十分之多。



在进行游戏时会遇上大量敌人，必须将之排除才可继续前进，但是要达成这个目的，并不一定要将之杀死，只须令敌人失去反抗能力便可，有时甚至必须如此才可通过某些剧情。

玩家也可隨時轉換視點

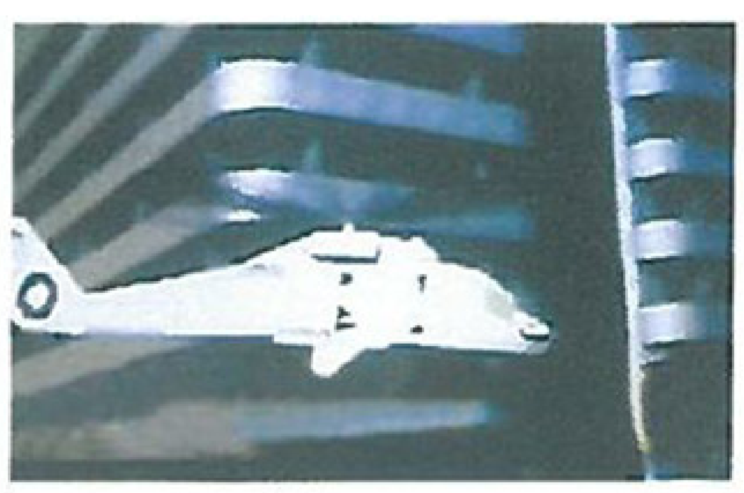
整个游戏由三个舞台组成，首先是事发地点ROYAL CITY酒店，这一版主要让玩家熟悉游戏的基本操作和系统，也会给玩家一些重要的线索。接着便会到达充满七十年代感受的海湾地带，逐渐接近事件的真相，敌人的攻势也渐趋激烈。最后舞台会移师至泊满赌船和画舫的欢乐街“水上市镇”，这里是犯罪组织的根据地，也是最后决战的场所。











强勁的幕後工作人員

故事—大尺在昌

名作家，其中以“新宿鲛”最广为人所认识，曾取得直木大奖。除了负责原作、监修之外，对于演出及动画制作也提出了大量宝贵意见。个人也很热衷电视游戏。

总指挥—米田秀

Pulse Interactive公司的总裁，曾参与的作品包括《WONDER PROJECT J》系列等游戏，是业界内外公认的实力派，制作这个游戏的目标是把大尺昌先生原作中的世界观在游戏中重现。

音乐—GOMI

著名的音乐人，曾参与MADONNA、JANET JACKSON、MISIA及GLOBE的唱片制作，同时也是活跃于俱乐部的DJ，这次则是首次替游戏配乐。

人物设定—KUTUGIKENNITI

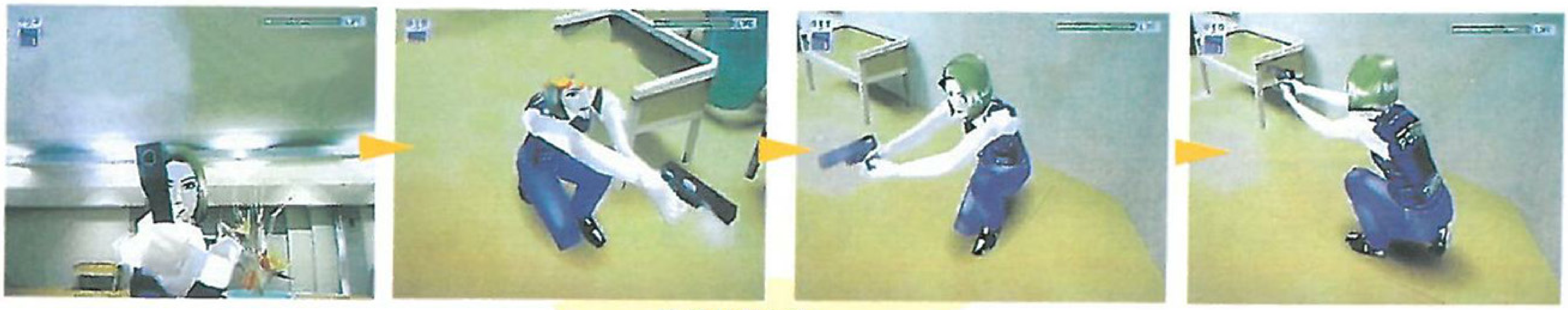
漫画家，代表作包括“GUARD DOG”、“快男儿”等，最近更尝试成为CG画家，这次主要负责游戏的人物设计。

动画监督—麦克·根布诺

任职美国的MOND MEDIA公司，曾替多部好莱坞电影和游戏制作CG动画，私底下对日本动画也有相当认识。

监督—石川雅康

Pulse Interactive公司的社长，参考过多部好莱坞电影之后，召集了故事、角色，音乐等各方面的优秀人才来制作这个游戏。



主要游戲人物

沙美（配音：内川蓝维）

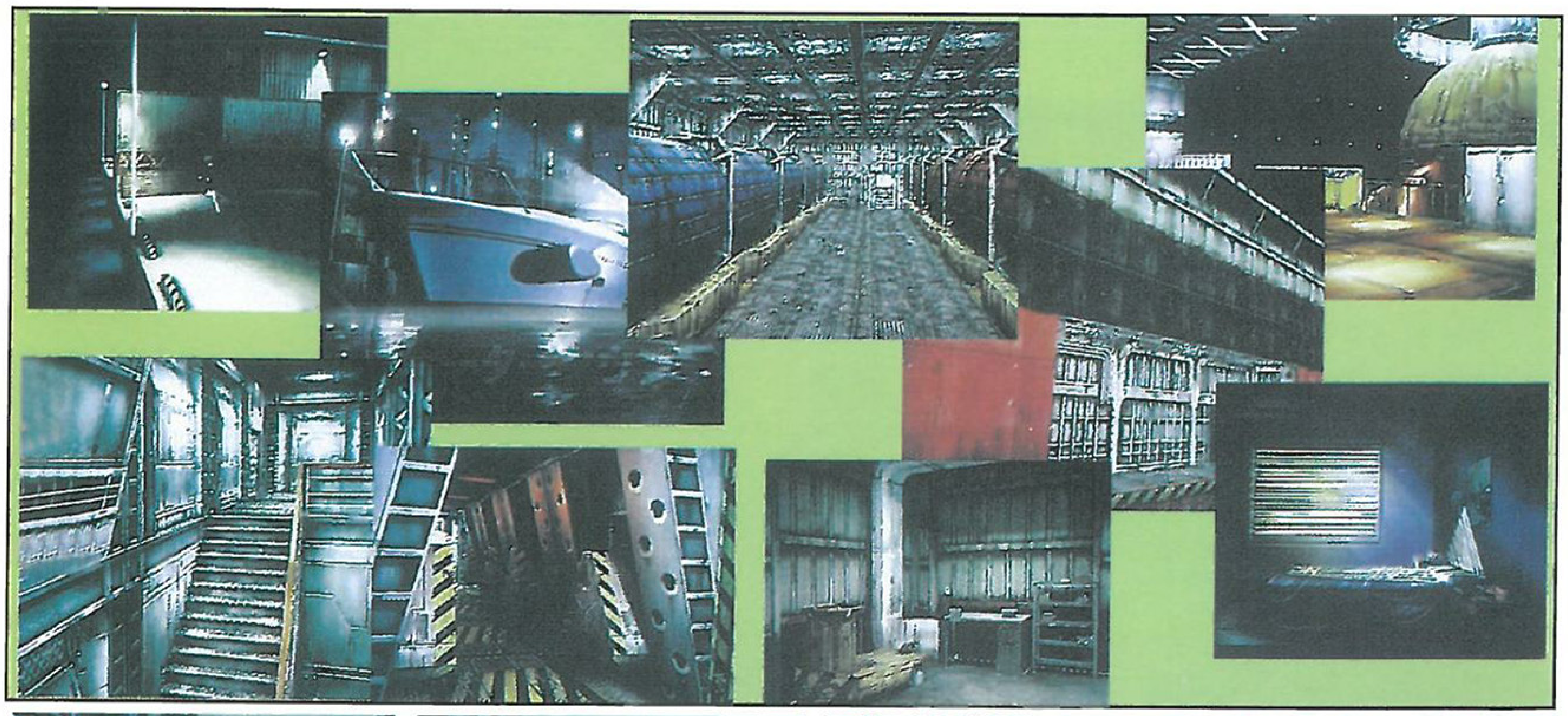
身份神秘的女孩，时常在游戏中作出古怪的行动，未知是敌还是友。

龙威（配音：古泽彻）

犯罪组织的其中一名首领，对京怀有极深的恨意，不过京似乎并未知情。他也是占领酒店事件的主谋，但看来目的是要对付京，不知为何他竟称京为“凉子”。

毅岛京（配音：胜生真沙子）

出名美貌的女警，是个爱恨分明的人，对于凶恶的罪犯毫不留情，为了查案会不择手段，时常跟专用机械人“CAT”在一起。







PS | SLG | CD-ROM
BANDAI　发售日：2月4日　备注：1人

魔女大作战

little witching mischiefs

集齐卡通片魔女



集众多的BANDAI魔女卡通片主角于一身的游戏，分别把很多套不同卡通片的魔女聚集于此，玩家是喜欢这种做法的了？可能是觉得很有意思和新鲜吧？！

魔女的战略





游戏以战棋为主，但却是以对战来进行：每一个版图会有我方和敌方，敌方会以红色来表示；我方会以蓝色来表示。除了自己所选择出来的主角魔女外，其他角色均是要让魔女“召唤”出来的，而召唤时需要有“MANA”这东西。每个同伴所需要的“MANA”数也不相同，有些需要高些，有些低些，视乎他的“能力”而定！通常越厉害的同伴，所需要的“MANA”便要越多。

移动、攻击、特殊



移动、攻击、特殊三项指令，均是独立出来的，即是可以“移动”完再“攻击”，攻击完后再使用“特殊”指令也是可以的。

多款迷你游戏



版图中若遇到一些象是“旋涡”的地点，那些可算是“有奖游戏”吧？游戏中有着很多个不同的“迷你游戏”供玩家游玩，只要把任何一名角色移动至其中，便会开始游戏，个个新款，次次新奇！而且更是有经验值取得的，可谓一举两得！因此派出的都应该是玩家觉得“重要”的角色，好让他们能力值升一点嘛～若给那些“杂碎”角色玩了，取得经验值也没有多大用处啦！使用越少时间和能以PERFECT状态来完成，所得的经验值会是以双倍来计算的啊！





注意三角型物体



MANA不会自动补充，需要玩家移动至版图上的一些“三角型”物体处，每过一回合才会增加。但却不是“无限”的，每支取一次，三角型的颜色便会渐变为透明色，直至到最后一次的颜色会是透明蓝色，那跟着的一次便会消失了！所以若版图上所有的三角型都使用完后，便不会再有途径让MANA增加的啦！

魔法的作用

有些同伴具有魔法能力，他们战斗时能以魔法向敌人作出远距离攻击，每一击会扣去MP，不过这些使用了



的MP值会自动回复，若没有魔法力的同伴，他们就只有用“拳打脚踢”来和敌人展开埋身肉搏战了！

没有魔法力的同伴当对着会使用魔法的敌人时，会显得比较“不利”的，这点玩家要留意。

活用基地特殊指令

自己基地处的特殊指令是帮同伴回复HP并MP，若只是回复一名同伴需要100MANA，若是全体便要250MANA．各同伴有些魔法是在版图上也能使用的，如变身、回复魔法和攻击魔法等～这些魔法一用，MP的数值就会下降，不会回复。因此若战至一定时间，预备战该版首脑时，不妨用一次基地的特殊指令，让同伴们好好的回复状态去战BOSS吧！



BOSS会使用魔法



当将版图上所有的敌人都消灭后，便只剩下敌人的根据地，而根据地中等待着玩家的，便是最厉害的BOSS！每版守这关的怪物，其能力必定是最高的，而且大多懂使用魔法。所以玩家战他时，要做足准备功夫，最好找回一些懂使用魔法的同伴来战他吧！这样会比较有利呢！



能力值上升

当角色的经验达一定程度（不是一定要到100才升的），角色便会LEVEL UP。游戏中的角色没有什么繁复的状态值，因此LEVEL上升便会是让该角色的攻击模式等事情上升。例如魔法威力、拳头攻击力、脚攻击力、移动速度等……而且LEVEL UP时，玩家的HP和MP更是即时增加的呢！

基本操控

L1、R1按钮：视点远近和高低调较。

L2、R2按钮：视点左右转换。

△按钮：选择同伴。

□按钮：棋盘显示OFF或ON

×按钮：取消

○按钮：实行指令

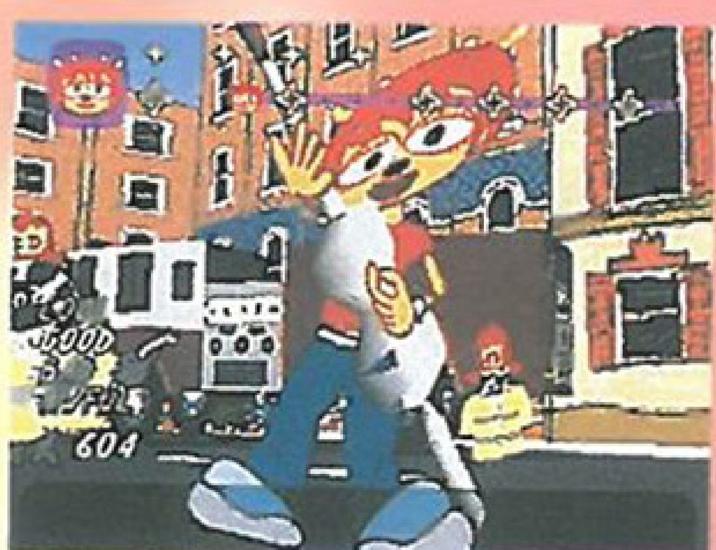
SELECT按钮：MENU选择（回合终了也是在这里选择）

START按钮：PAUSE（暂停）游戏。

（上接21页）

练习，在梦中乐队的演唱会非常成功，但是，LAMMY在睡梦中醒过来后，才发现演唱会于十五分钟后就正式开始了！惊慌的LAMMY唯有立即赶往表演现场。

STAGE 2



刚从睡梦中醒过来的LAMMY发觉距离表演时间只有十五分，当然要第一时间赶往表演的现场，但是前往表演场的必经之路竟然发生了火灾，LAMMY在无奈的情况下唯有协助消防员把火灾扑灭，然后继续前进。

STAGE 3

几经艰辛终于把火灾扑灭，本来LAMMY以为可以顺利前往表演场地，但是竟然不知从何处跑出一班护士出来，并把LAMMY“捉”进一所育婴院，原来这间育婴院出现人手不足的情况，很多婴儿得不到喂食而十分饥饿，于是便希望LAMMY帮助她们照顾婴儿，看来LAMMY要顺利到达表演现场，还要继续努力呢！



PS	FIG	CD-ROM
	BANPRESTO 发售日: 发售中	备注: 1-2人

3D格斗新时代——ARMEDFIGHTER





这是加入了装甲破坏系统的格斗游戏，而此游戏中不乏一般格斗游戏的多元化系统，加上以3D背景为舞台的转线系统，是一只相当高战略性的格斗游戏！游戏的操作以简单为主，但是连续技之多实在并非想象般少。

基本操作

方向键	角色移动／拉后挡格
□	小P
○	中K
△	中P
×	小K
L1	大P
R1	大K
L2	左转线
R2	右转线

游戏系统简介

和一般格斗游戏相同，打到对方的能源完全扣去便算胜利，而玩家可以在游戏的定值中选择是否限时作战。游戏中有一种名为“气技”的招式，其实和其他格斗游戏中的必杀技相同，但是要注意的是会扣去一定数量之“气





值”的；另一方面，当玩家的“气值”储至一个LEVEL（最多三个LEVEL）的时候便可使出“超气技”，效果即相等于超必杀技。而此游戏的最大特色可以说是装甲的破坏以及元化的连续技。

角色共通技表

气技	↓↘→+小P
超气技	↓↘→+中P+中K
投技	小P+小K

装甲破坏

游戏中这个系统是直接影响该名角色的防御力的。每个角色都分为手臂、身体以及双脚三个装甲部分。当该部分挡格至一定程度的时候便会被破坏，被破坏后的部分受到攻击，即使挡格也会被扣去能源的，所以必须好好利用这个系统啊！



KAI
性别：M
年龄：22
身高：178cm
体重：76Kg
使用格斗技：柔道

FAYE
性别：F
年龄：17
身高：163cm
体重：52Kg
使用格斗技：太极拳

DOMINUKA
性别：F
年龄：23
身高：172cm
体重：64Kg
使用格斗技：异种格斗

HAN
性别：M
年龄：28
身高：194cm
体重：108Kg
使用格斗技：空手道、太极拳

ANDY
性别：M
年龄：17
身高：168cm
体重：60Kg
使用格斗技：自创武术

PRESIDENT
性别：M
年龄：38
身高：183cm
体重：110Kg
使用格斗技：拳击

攻略透解



FINAL FANTASY Ⅷ 55
完全攻略
心跳回忆 POCKET 46
POWER STONE 38
SONATA 34
PSYCHIC FORCE 2012 32
攻略精品

DC	FIG	GD-ROM
	TAITO	发售日:99年春季

一只无地面的格斗
PSYCHIC FORCE 2012

原为街机版游戏，第一集推出时在创意方面已颇受赞赏，而第二集在各方面大幅强化之后成绩更是骄人，在推出后获得“98年GAMEST大赏”（日本街机最权威之投票榜）。锋头绝对不比街霸拳皇差，不过由于玩家由第一集开始已不太接受，所以很少在游戏机中心玩过这个游戏，以致大部分玩家都没有机会领略这GAME的好处，但幸好现在有DC版，大家终于可以真正去享受此作的乐趣了！

操作方法

GUARD	X键
弱攻击	Y键
强攻击	B键
NORMAL SHOT	拉远距离时按弱键
投掷技	近敌时X+Y
DASH	按方向键Y+B
QUICK DASH	不按方向键Y+B
SLIDE DASH	←→Y+B
PSYCHO CHARGE	X+Y+B
HYPER CHARGE	同时按着X、Y及B不放+手柄转一圈
BARRIER GUARD	按着X键不放+手柄转一圈
回避BARRIER	在被击飞时←→+X
BARRIER BREAK	近敌时按方向键（向敌人方向）不放+B
PSY INPULSE	被打倒时连按Y或B键

PLAY STYLE

NORMAL

适合技术较好之STYLE，战斗中之防守、储PSYCHO能源、使用超能力技等，都由玩家自己控制。

BEGINNER

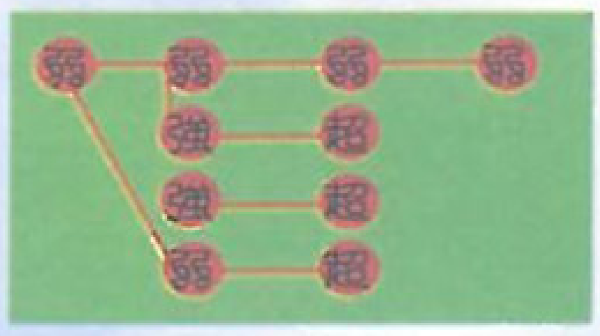
适合入门者之STYLE，有些动作会自动出现，如有一定次数的自动防守，角色在静止时会自己CHARGE PSYCHO棒能源等。

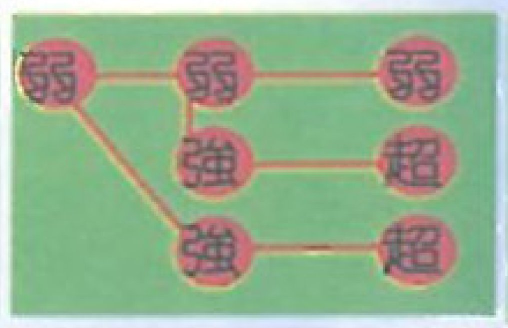
结界

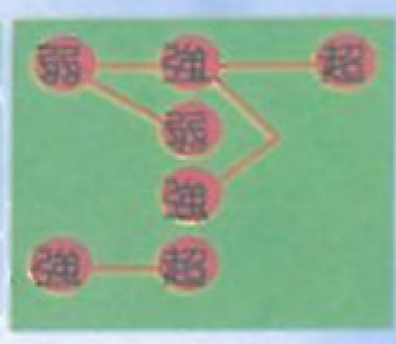
结界即游戏舞台范围的四周边线，当被击飞至撞向结界时，会有一瞬间不能防守的状态出现，不过若马上快速的重复按方向键的左右，便可加快回复的时间。

三种COMBO

COMBO技即连续技，基本上有三种，不过每一个角色都只懂得其中一种，是由体重所区分的。









MIGHT

LIGHT WEIGHT

基本指令（超能力棒耗费量） 追加指令

ELECTRIGGER 强或→→+强(30%)	方向转换（只限一次）按着强键不放，放开后发射（0%）
MAGNET ANCHOR ←↙↓↘→+弱（30%）	
LIGHTNING HOUND ←→+弱（40%）	方向转换（可用最多两次）方向键+弱（40%）
LIGHTNING SWORD	←↙↓↘→+强（40%）
THUNDER BREAK ←→→+弱（45%）	＊全部超能力技之性能上升
EXCUSION ←→→+强（60%）	



PATTY

LIGHT WEIGHT

基本指令（超能力棒耗费量） 追加指令

HOLY WHISPER 强或→→+强（30%）	
SWEET TONE ←↙↓↘→+弱（0%）	音珠之展开←↙↓↘→+弱(20%)
PRELUDE KEY ←→+弱（20%）	ETERNAL HAP ←→→+弱（50%）
SONIC LAP SODY ←↙↓↘→+强（40%）	
REVERSE NOISES ←→+强（45%）	＊把对手超能力技弹回，并对对手造成伤害
SILENT RECUIEM ←→→+强（80%）	
HOLY PAGE →→+弱（90%）	



WENDY

LIGHT WELGHT

基本指令（超能力棒耗费量） 追加指令

AIR CRESENT 强或→→+强（30%）	
AIR SLASHER ←→+弱（40%）	
SILFERD DANCE ←→→+弱（45%）	＊令移动速度上升

BOLTICS STREAM →→+弱（50%）
MIRAGE STEP ←↙↓↘→+弱（50%）*DASH时可以避开超能力技
TRY CRESENT ←↙↓↘→+强（50%）
EARTH CALE ←→→+强（70%）



GENSHIN
LIGHT WEIGHT

基本指令（超能力棒耗费量）	追加指令
鬼火烧强或 →→+强（30%）	
迸炎符 ←→+弱（30%）	护法剿 →→+弱（30%）
金刚轮 ←→+强（40%）	
轰雷珠 ←↙↓↘→+弱（40%）	
咒缚杀 ←→→+强（60%）	壹 ↑↙→←↘↑弱+强、防+弱、防+弱+强（0%） *追加指令输入成功时，会出现临兵门者皆阵列在前之字样。贰↑↗←→↘↓防+弱、弱+强、防+弱+强（0%） *受袭的一方，只要输入相同指令，便可反击对方。
符护术 ←↙↓↘→+弱+强（70%）	只可在被击飞时输入。



GUDEATH
HEAVY WEIGHT

基本指令（超能力棒耗费量）	追加指令
GRAVITY BLIT 强或→→+强（30%）	设置按着强键不放，放开后发射（0%）
METEO HAMMER ←→+弱（30%）	
SHAVING WALL ←→→+弱（60%）	*近至中距离的捉拿技
METEO BUTCHER 方向键转一圈+弱（70%）	*近距离的捉拿技
ASTEROID BELT ←↙↓↘→+强（70%）	SATELLITE FALL（单）←↙↓↘→+强（0%）SATELLITE FALL（全）←↙↓↘→弱+强（0%）
GRAVITY ←→→+强（90%）	



GARLO
MIDDLE WEIGHT

基本指令（超能力棒耗费量）	追加指令
HYDRO SPIRAL 强或→→+强（30%）	
AQUA JUBERIN ←↙↓↘→+弱（40%）	水流发射后弱或强（0%）
HYDRO BLADE ←→+强（40%）	
HYDRO TRAP ←→+弱（45%）	*可把敌人的攻击直接反弹，并对手造成伤害。
BOBBLE MINE ←→→+弱（50%）	*可把敌人的攻击炸裂开。
AQUA GIMLET ←↙↓↘→+强（50%）	HIT数变化 发动后弱或强或弱+强（0%）
SERPENT PRESS ←→→+强（80%）	



REGINA
MIDDLE WEIGHT

基本指令（超能力棒耗费量）	追加指令
BLESS SHOT 强或→→+强（30%）	扩散按着强键不放，放开后发射（0%）
SPARK RAIN ←→+弱（40%）	
FLARE BLAST ←→+强（40%）	
BAST WHIP ←↙↓↘→+弱（40%）	轨道变化 发动时按方向键（0%）
HYPER NAPAM ←↙↓↘→+强（40%）	爆发发射后强（0%）
FRAME CHASER ←→→+弱（50%）	*DASH之轨迹会有火焰残留。
ATOMIC BURNER ←→→+强（80）	



GATES
HEAVY WEIGHT

基本指令（超能力棒耗费量）	追加指令
TOW MISSILE 强或→→+强（30%）	
BOOST ARM ←↙↓↘→+强（30%）	DOUBLE BOOST←↙↓↘→+弱（30%）·追加输入的指令要在BOOST ARM发射之后才输入PILE BANKER←↙↓↘→+强（30%）
STAND COLLECTOR ←→+弱（40%）	
G CRANDER →→+弱（40%）	
PLASMA CANNON ←↙↓↘→+弱（45%）	
ALL RANGE MISSILE ←→→+强（80%）	



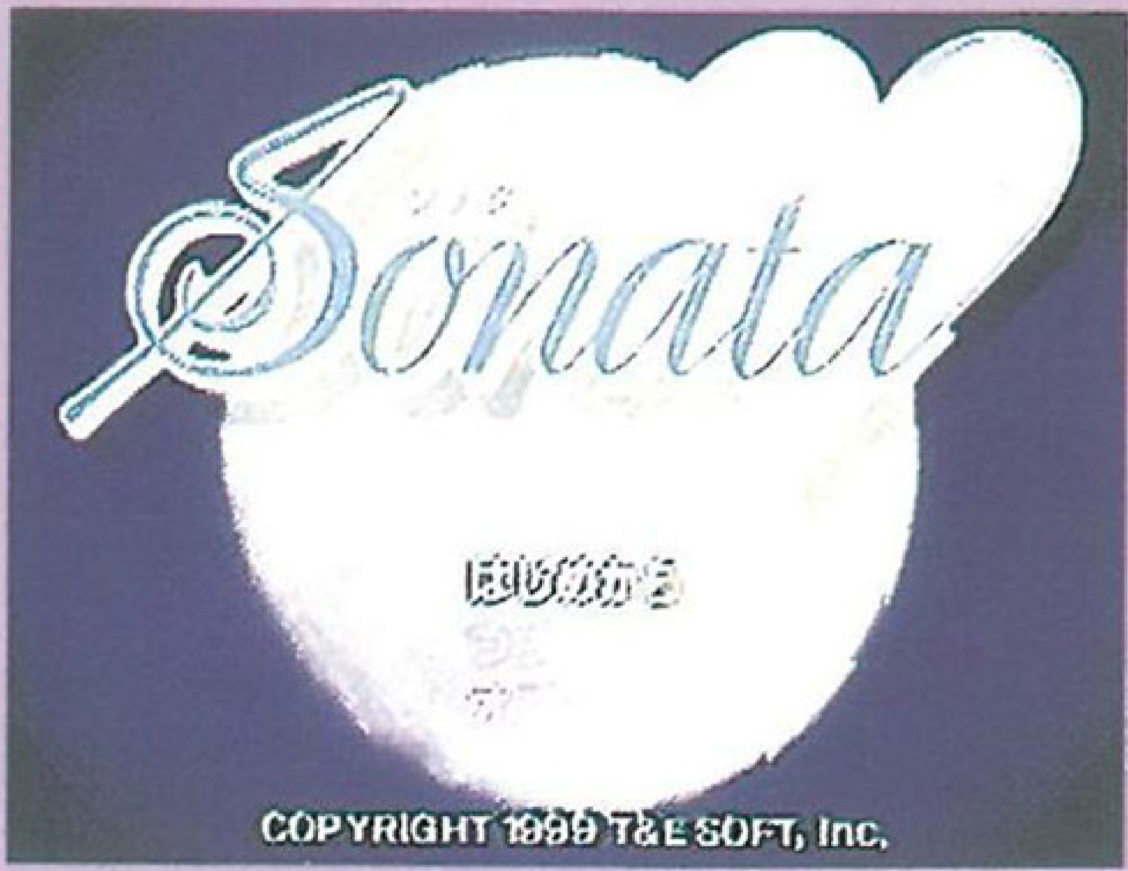
EMILIO
LIGHT WEIGHT

基本指令（超能力棒耗费量）	追加指令
SHINNING ARROW 强或→→+强（30%）	
PRISM REFLECTOR ←→+弱（20%）	*可反射SEE CAR LAY及TRINITY LAY
REFLECTOR DASH →→+弱（40%）	*可反射SEE CAR LAY及TRINITY LAY
SEE CAR LAY ←↙↓↘→+弱（40%）	直接攻击 在发射或反射之后按防守键（0%）
PRISM SEAL ←↙↓↘→+强（40%）	
ANGEL HYROU ←→ +强（50%）	*不能以BARRIER GUARD来挡
ARC ANGEL ←→→+强（80%）	旋回发动后按方向键（0%）
TRINITY LAY ←→→+弱（90%）	直接攻击发射或反射后按防守键（0%）



SETSUNA
MIDDLE WEIGHT

基本指令（超能力棒耗费量）	追加指令
DARK SIDE SOUL 强或→→+强（30%）	
DARK WEDGE ←→+弱（40%）	
SHADE CROWN ←→→+弱（40%）	*令敌人之PSYCHO棒减少
DAGGERS SHADOW ←↙↓↘→+弱（40%）	发射数增加，按弱键一会再放手（0%）
NEGATIVE DRAIN →→+弱（45%）	*可吸取对手之体力
MIRAGE COFFIN ←→+强（50%）	
BLACK SUN ←↙↓↘→+强（70%）	巨大化按强键一会再放手（0%）
THE DARKNESS ←→→+强（100%）	*令敌人不能储PSYCHO棒能源



PS	RPG	CD-ROM
	T&E SOFT　发售日：3月4日	备注：1人

Sonata

寻找您的另一"伴"

游戏一开始时的片段，相信已足够让玩家理解《Sonata》的一些背景或所想表达的事吧？当男孩（玩家——您）约了自己所喜欢的女孩出来，愉快地渡过了一个下午（看电影），回程时正预备要向女孩"表白"，忽然一度强光涌现，并把女孩包围……然后女孩便从这男孩的眼前消失了！！男孩因此而迷失了自己，被转送到了不知那里，并且失去了一切的记忆……这个"男"与"女"的分隔，玩家就是要经过重重困难（三个时代），找回您那失去了的"另一伴"啦！





三个时代的冒险



《Sonata》分了三个世界，若要概括地说，可算是：古代、现代（德川学园）和未来之分吧！三个时代的故事背景也不尽相同，但却微妙的连系着……而三处地方也有一个共通点，就是都有一个地方，此地方便是玩家的冒险之地。

游戏开始时，玩家会随机进到其中一个世界，可能是现代、又可能是古代，没有限定。当完成该世界的危机后，玩家便会被转送去另一个时代，一切从头开始……（之前的一些能力值和女孩的好感度会有些许变化）

冒险追女孩

《Sonata》当中最特别的，就是RPG加进了与女角"好感"一项（即是追女孩）。游戏内总共有8位女性同伴，每一位各有特色，都能在战斗中帮助玩家，但能编入队内的，就只有选取其中两名来进行冒险，因此玩家便要取舍啦！从以下的小小简介，挑选你心目中的"理想人选"吧！

寻找女孩作同伴



初找女孩作同伴时，只要选择第二项，便能邀请该位女孩加入队中。若要队中的女角离队，便得先找回那名女孩，然后和她谈话选第三项（但要留意这样做会令女孩对主角的好感度下降）。

战斗令好感度上升

要令女孩的好感度上升，最好的方法就在战斗中！于战斗中，玩家的行动会影响着女角对您的好感度上升或是下降。大多数情况下，若把怪物打倒的最后一击是由主角使出，那两名女角的好感度便会上升，替其中一位女角回复等事，也能令该名同伴的好感度上升。反过来，若是主角被敌人攻击，那便会有可能令好感度下降。

心粗心细



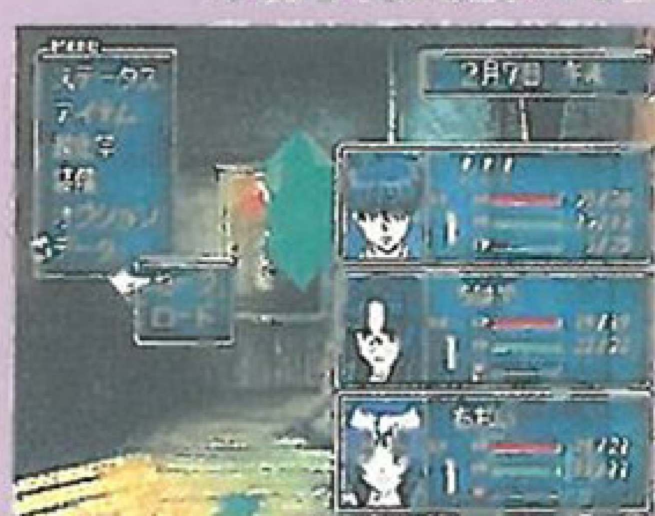
女孩对主角的好感度，可由平时与她们谈话中得知。右上角的"心心"便是显示女孩对主角的"好感"，越大当然便代表越好啦！若玩家用的是"震动手柄"那女孩对您有"好感"（即大心心），手柄便会震动！非常有意思！哈哈！（但若每位女孩都"震"也颇麻烦呢～哈哈！）

女孩对主角的好感度，会影响着在故事中的一些"特发事件"，这些"特发事件"会随机而出，但最基本的条件，就是女孩对主角的好感度已有一定程度。

移动与SAVE

三个时代的移动方法相同，进到该画面的出口，然后选择一个地方前往这冒险地方，便是最底项的选择。

每位女孩很多时会"驻守"在同一个地方，要找她们，





可前往她们最常在的地方。在

街中任何一处地方也可作SAVE和LOAD，但在冒险地方，便只能找“绿色水晶”这些SAVE POINT才能。

主角特殊技

主角状态栏最底一行的“FP”，这“FP”只是主角独有，大多数情况下，只要对一些较强的敌人而又能取胜，这数值便能上升。还有一些与同伴一起使用的合作技，若没有该名同伴在队内，那该招特技便不能使出。这些FP值储来不易，因此每一招威力也非常有“能力”，当对着难以取胜的首脑等敌人时，不妨就在这些时刻使用吧！



若主角倒下，只要有3个FP数值，那主角便能即时复活，所以FP对玩家是非常重要的一样事情啊！

简单指令

战斗下达指令：上“魔法”、下（主角专用技）、左（道具）、右（攻击）四个方向再按决定键○按钮，而L按钮是“防御”，R按钮是“逃走”。



不同地方会有传送器，作用当然就是传送啦！当去到“后期”的传送器，后又重新再进入，也能靠门口处的传送器进回去，可省回很多时间呢！

还有道具一项，游戏中的道具、武器、防具，绝大部分也是靠“寻”回来的，因此玩家更要珍惜能得到这些道具的机会啦！

状态解说

职业：该角色的职业

攻击力：武器与能力加起来的攻击力

防御力：对敌人攻击的防御力

素早：影响在战斗中的攻击回避和攻击顺序

知识：影响对敌人的魔法攻击防御力

容姿：影响恋爱度的上升和下降

幸运：影响攻击回避和致命一击的机率

经验值：现在的经验值／下次上升需要的经验数值

装备品：各项装备一览

注意事项

各课室都有很多不同的道具，当中更包括有武器和防具，玩家在取得后，紧记打开“装备”一栏来看看，查看会否比现在所装备的能力更好，若是，便要快快的更换啦！

Boss：铠武者

铠武者的攻击是全体技，他还有两名帮手。但只要玩家的LEVEL到达6，并且取得一切应已全取得的道具、武器、防具，便能轻易取胜。



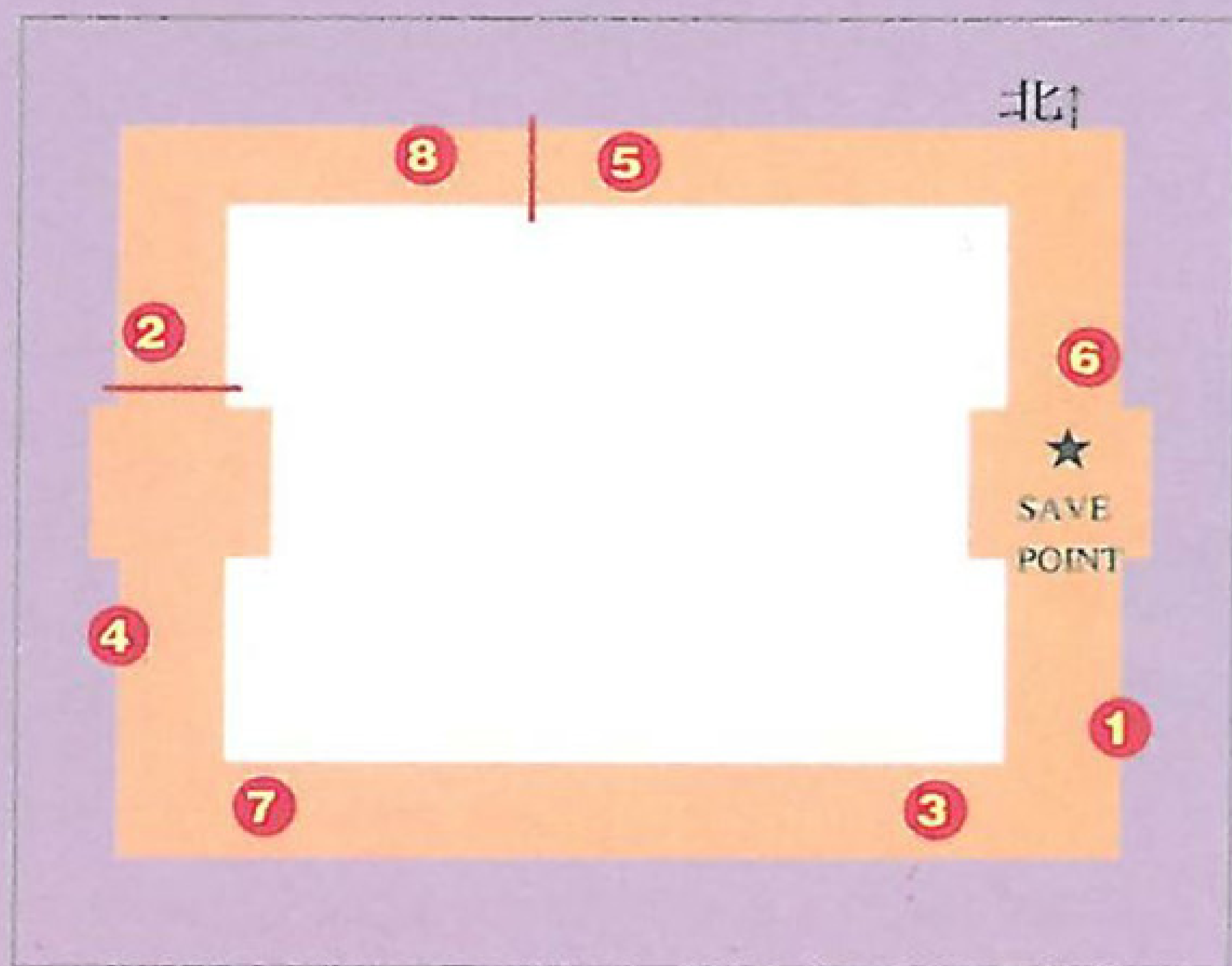
Boss：金次郎

战金次郎前，记得先返回保健室回复各人体力才来战啊！金次郎是一名石像，攻击力很高，会使用增加防御力魔法，因此使用魔法攻击来对他会比较有利。LEVEL达到10便可轻易取胜。



当战胜他后，同一地方便会出现“转送点”，玩家跳上去（□按钮）后便会被转送往第2层。

校舍2层



1 第一预备教室：转送往第二预备室

2 第二预备室：取得道具和“电算室”

3 电算室：进入电算室内另一房间，把机械启动，便重新得到电源，房内的电脑全部开动了！调查其中一部先幕没画面的电脑，可到“会议室”



4 会议室：把其中一块板推倒，调查SAVE POINT旁的椅子，可到“美术室”

5 美术室：调查教坛前的书本，战

其旁的半身石像（BOSS）。战胜后可到“图书室”

6 图书室：调查最深入的书栅，到“生物室”

7 生物室：调查里面的“水槽”，与猫鱼战斗！得胜后可到“音乐室”

8 音乐室：经由第一预备室，去到第二预备室，现在可以步出房门，去到音乐室战首脑“大钢琴”。（房中另一边有SAVE POINT）

BOSS：半身石像



半身石像只懂放出死光，没有其他技俩，若使用魔法攻击会对他带来较大的伤害！LEVEL有15便能取胜。

BOSS：猫鱼



在之前的宝箱中，应已取得一支“P-08”的手枪，给主角装备，会令他的攻击力大幅上升，玩家不妨留意。

猫鱼有一招魔法吹雪攻击令我方全体受伤，而且威力颇强，要小心！因他只有一“鱼”，所以不会太难对付。战他时LEVEL18便会较为有利。

BOSS：大钢琴



大钢琴拥有很高的HP和攻击力，又会使出“泰山压顶”全体技，玩家可要小心了！因他HP很高的缘故，所以要有打长期战的心理准备。LEVEL达20便能取胜。

当战胜大钢琴后，该位置便会出现另一“传送点”，传送往体育馆。

注意事项

初来体育馆，若LEVEL未到24，又遇上一种无头的石像怪物，便得小心了！因这些怪物大多数情况下一出便是五只以上！虽然他们的攻击力不强，但魔法攻击足有叫玩家败北的能力，因而绝对要小心他们！在未取得体育馆中宝箱内一把名为“妖刀村雨”的武器前，战他们相信会颇吃力！因“妖刀村雨”是全体攻击武器，会对战斗带来很大的帮助呢！（妖刀村雨在部室内其中一间房中）





BOSS：六个幽灵



六个“运动幽灵”能力值相差无几，而且也都只是独自一“灵”与玩家对战，因此不会造成太大的威胁。而他们的攻击法又只得单体攻击技，这样更不用担心啦！

BOSS：大镜



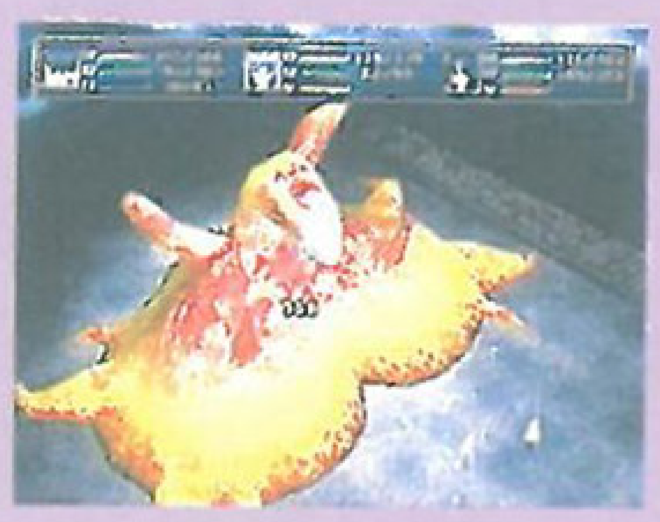
大镜会连同两只骷髅兵出现，他会使用全体回复魔法，使我方不能物理攻击和魔法攻击。但论到其杀伤力方面便不太需要忧虑，因他只顾使用魔法，也没空间再攻击我方，因此，只要把两名骷髅兵打倒后，把大镜击倒就只会变成是时间的问题。LEVEL有32应可得胜。

当把大镜消灭后，玩家便要做足准备，因预备要战这时代最后的一名首脑！

BOSS：最后首脑



大镜被消灭后，上层“6号”位置的“紧急出口”便会打开，经由这通路便会去到校舍顶层，发现有一庞然大物寄生于这里，走到庞然大物之前，后方便会出现两名学生会的“可怜”和“贵史”……原来一切都是因为要“复仇”而起……此时玩家也能得知对主角好感度最高的同伴是那位，然后便开始进行这场最后一战！



这名最后首脑并没有什么特别之处，只懂使用一招冰雪全体技，但威力很高！LEVEL若有38以上来战他，那么该战大约7回合，便能把他击倒！激战过后，以为一切也就完结，怎知一道强光又再涌现，主角又再被牵扯到不知哪里去了……



八名女孩簡介



广小路

与纳屋桥是孪生姊妹，但两姊妹时时斗嘴，象是不太会一起相处。二人在战斗方面各走极端，广小路是战斗型。

纳屋桥

与广小路相比，便会觉得比较文静，在战斗方面也是这样。是属于魔法师型，在物理攻击方面较弱。





觉王山

最典型的男孩子个性女孩，对运动和力量方面很强是这种女孩的特色，战斗方面不懂使用魔法，只会物理攻击。



南山

最典型的女孩，性格内向，但拥有一颗善良的心，战斗类型是魔法战士型，魔法和武器方面的能力也属平均，没有太大的差距。

金城

最典型的富贵、傲慢女孩，用贪慕虚荣来形容也不为过吧！能力值平均，在魔法力方面较好少许。

大曾根

身份象是特别高人一等的女角，教师、巫女、队长都由她担任，战斗方面是一名"白魔术师"，主要是帮助同伴回复



鹤舞

时时独自一个人且沉默寡言，要了解她可不容易呢！在战斗方面，她有很多其他同伴没有的技能，各方面都算是不错。



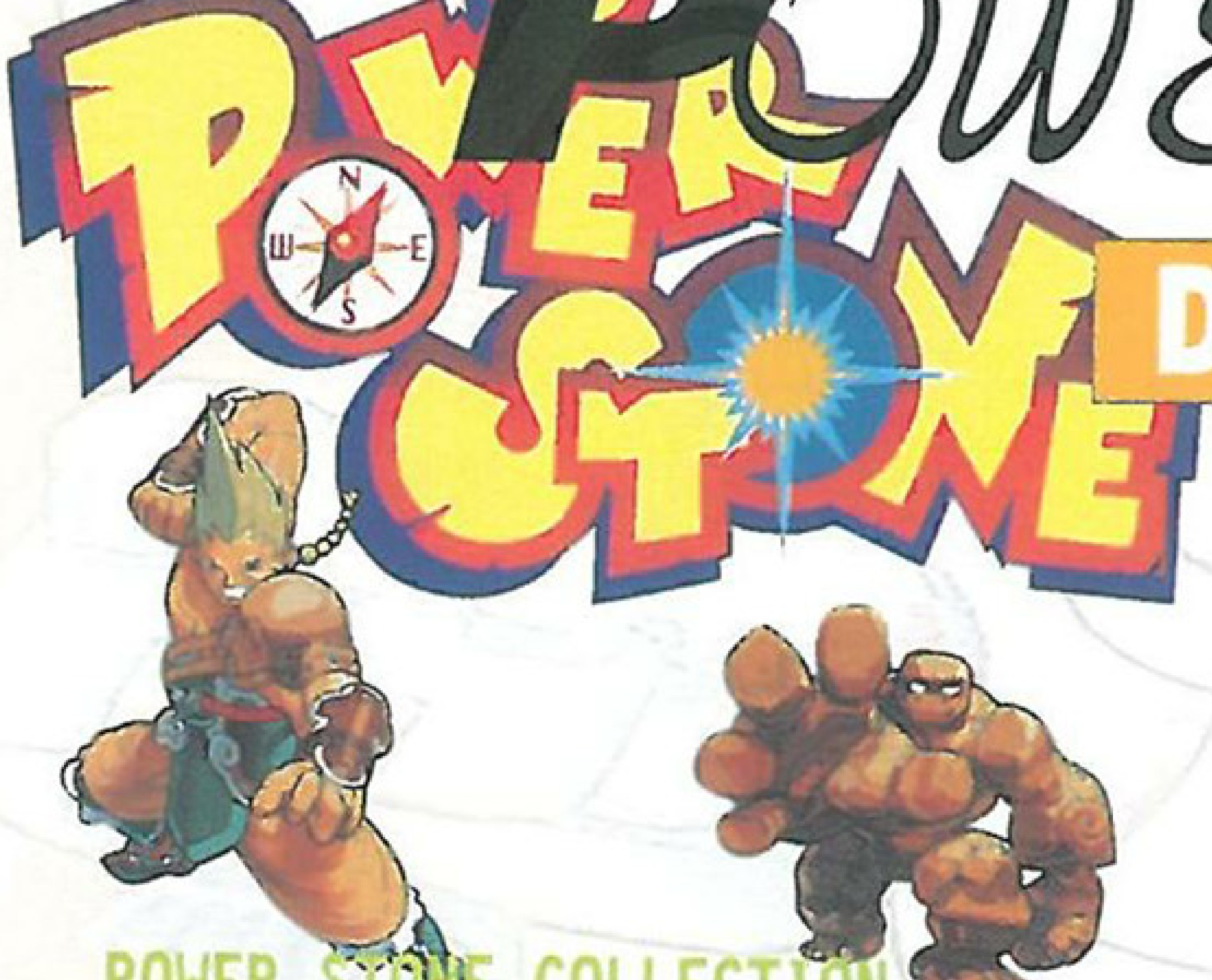
极乐

最调皮和多嘴，为人开朗、率直，时常象小孩子般是她的特性。在战斗方面，她会是物理攻击型，魔法方面会比较弱。



POWER STONE 要素大公开

POWER STONE



DC	FIG	CD-ROM
	CAPCOM	发售日：发售中



POWER STONE COLLECTION

在“ARCADE MODE”中，每次使用不同的角色将游戏打爆时，便有机会打开“POWER STONE COLLECTION”中的项目，当中包括：

“COLLECTION”项目	出现条件	效果
回复ITEMS	完成“ARCADE MODE”一次*	在游戏中出现恢复体力ITEMS
如意棒	完成“ARCADE MODE”一次*	打击范围大武器#
机关枪	完成“ARCADE MODE”二次*	可作出连射攻击的机枪#
光线枪	完成“ARCADE MODE”三次*	令对手麻痹的光线枪#
SHIELD POWER	完成“ARCADE MODE”四次*	可防御对手攻击#（投技除外）
FOKKER的空之冒险	完成“ARCADE MODE”五次*	可下载至VMS的Mini Game
AYAMA的手里剑修行	完成“ARCADE MODE”六次*	可下载至VMS的Mini Game
GUNROCK的GANAGAN老虎机	完成“ARCADE MODE”七次*	可下载至VMS的Mini Game
映画馆	完成“ARCADE MODE”一次*	观看各人的ENDING
音乐馆	在Mini Game中总共取得1000枚金属	人物设定资料集
美术馆	在Mini Game中总共取得2000枚金属	音乐及BGM测试

注意事项：

* 不限难度、Continue次数

可于“EXTRA OPTION”中设定使用



P+K行动一览表

行动	行动条件
通常投、背后投	与对手接近、背后接近P+K
空中投	空中与对手接近时P+K
解拆投技	对手使用投技时P+K（空中、背后投无效）
跳跃踏	跳跃中P+K
壁利用攻击	壁方向P+K
三角跳攻击	跳跃中壁方向P+K
大车轮攻击	近柱P+K
拾起障碍物	近距离P+K
放下障碍物	手持障碍物时P+K
拾起武器	近距离P+K
放下武器	手持武器时P+K
拔起柱子攻击	近距离P+K（只限于GUNROCK、GALUDA或全角色变身后使用）
爬上柱子	近柱时跳跃P+K
爬上天井	跳跃中，接近天井时按P+K



战略大公开

如何在战场中收集三颗 POWER STONE?



当每一个角色在游戏中集合了三颗 POWER STONE，便可进行攻击力强化的变身，对于对战中胜利的关键十分重要。以下分析通常在收集POWER STONE时的意识以及展开对峙战，以及集中倾向讲解攻防战。



夺取对手身上 POWER STONE 的有效技

要成功夺取对手身上的POWER STONE，使用攻击是必要的一环，若要夺POWER STONE的话，更需要使用带有吹飞性能的攻击才可，JUMP KICK 的突进速度



高，在落地收招时自由度同样极高，是主力吹飞对手的攻击，投技是唯一有效对付 JK 的反击技，分开空中投、背后投及通常投三种，最后一种方法是使用场中的道具，不同的道具均带有吹飞对手的性能，所以需熟悉每种道具的属性。

主力空中战是关键

由于游戏中没有防御的系统，所以使用跳跃的攻防十分重要，主要是大多的空中攻击都带有吹飞对手的性能，而强力的空中攻击对策主要可分为三大类。

1. 空中投

不论是空中投还是地上投技，投技判定的击出时间异常的早，而判定有效范围其实比拳脚技更为远，当对手在起跳途中，可立即后跳入力，待其使用 JK 时便可以直下的姿势使用空中投捕捉对手，而若对手的 JK 攻击在投技判定以外的范围，例如远距离的 JK 攻击，这样的话便要使用



JK 对应战了。

2.JUMP KICK

以对手的方向做空中突进攻击技，主要使用的方法是留意空中的高度及下降中的距离，使用在对手的 JK 攻击下后跳回避再使用 JK 反击相当有效。



3. 投掷道具



使用投出的道具作对空攻击，要捕捉对手位置是最为基本的战略，而每种不同的道具均有不同的对空方法。

把握跳跃攻击的要点

JK

低空击出的突进速度极高，当然速度是其主力的优点，着地的空隙少，但留意若在弹墙后使出 JK 攻击的话，会比通常的 JK 有更大收招时间。

需要配合对手的接触点而使出不同的 JK，在近距离的场合可使用低空的 JK，而在距离较远的场合则使用高位置击出的 JK。

空中 P+K

在近距离用的空中投技，对手接近中或使用 JK 攻击时，可作空中垂直落下的反击技。

在对手接近或是在敌人起上的位置使出，在近距离是极为重要的攻防战略。

其他

空中弹墙P+K、天井攻击的状态下使用P+K捉投对手。主要用作捕捉逃走中的对手。

地形辅助攻击



在对战时加入的挑战者可拥有选择场地的主导权，而选择适合自己惯用角色的场地是当然的事，所以把握地形攻击的特征是必要的项目。

要适当地使用地形辅助的效果，例如弹墙P+K、天井攻击、柱上的P+K攻击以及多种特殊攻击，除了天井攻击外，其他的特殊攻击均带有自动追踪捕捉及突击的性质，所以选择出适合自己的场地使用可发动出自己的有效技。

突发性地形辅助效果

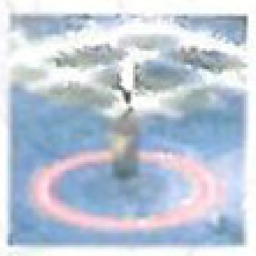
弹墙、天井攻击以及柱上攻击，使出时由于需要地形辅助，所以往往被对手警觉从而作出相应的闪避，但有些时间是会在突发性下发生地形辅助的例子的。

道具活用法

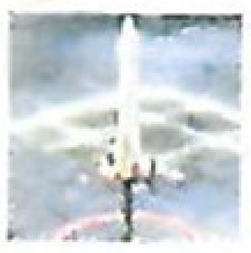

手枪
远距离射击有效


主要用作对应
JK的攻防战


爆风判定很大的
武器


火炎
随意使用的道具


剑
跳跃专用攻击道具


跳跃专用攻击道具


跳跃专用攻击道具


火炎放射器
攻击范围全武器之冠

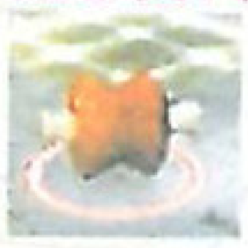

时限爆弹
控制时间最为要紧


如意棒
攻击之锐天下第一


光线枪
一发范围攻击


机关枪
最强破坏力的武器


绝对防御必杀攻击


带骨肉
回复2条体力值棒


回复1条体力值时


回复一半体力值条

起上之攻防战

由于游戏中没有防御攻击的系统，所以当被对手吹飞后的起上动作及位置均需要十分小心，而起上的反击更是十分重要的攻防之一。

安全起上的方法

起上反击的动作实际上十分简单，主要可分为两大类，第一类移动起上和第二类的原地起上，移动起上可在倒地后推实方向键来调节滚动的方向及距离位置起上，而原地起上主要是配合空中跳跃来到达安全地方的逃走战略。

起上中的有效攻防对策

在攻击侧的一方时，若遇上对手使用原地起上加跳跃逃走的话，可立即使用判定较大的空中投技追击，反之若对手使用前滚起上时，则可使用空中P+K的垂直落下来踏击在滚动中的对手。

对手在守备侧的一方，则可选择一些场地辅助再配合前滚起上作出相应的反击动作，例如前滚至墙边或柱边使用P+K的特殊攻击来突击对手等。

变身后的攻击方法

在集齐三颗POWER STONE变身后，可拥有不会被对手吹飞的SUPER ARMOR，无视于对手的通常或组合技，而J+P/J+K的追踪攻击更是难以作出闪避，攻击的方式会转变为选择使用近距离还是使用远距离的攻击，但在使用远距离的攻击时则需要小心留意对手的空中、通





常及背后投技。

在变身后虽然可以击出连发带有高速及追踪性能的攻击，但因为每发攻击均需要消耗POWER STONE的能源棒，所以在变身后的攻击应以中至近距离为主，当POWER STONE的能源棒接近完全消耗完前，更应立即使用P+J/K+J等的必杀技攻击。

对应变身后的对手之攻防战

在对手变身后的场合，绝望与逃走的感觉是相当的强烈，但意外地对于变身后的对话之攻击其实存在十分之多种类，只要能把握得好的话，形势逆转绝不是在做梦。

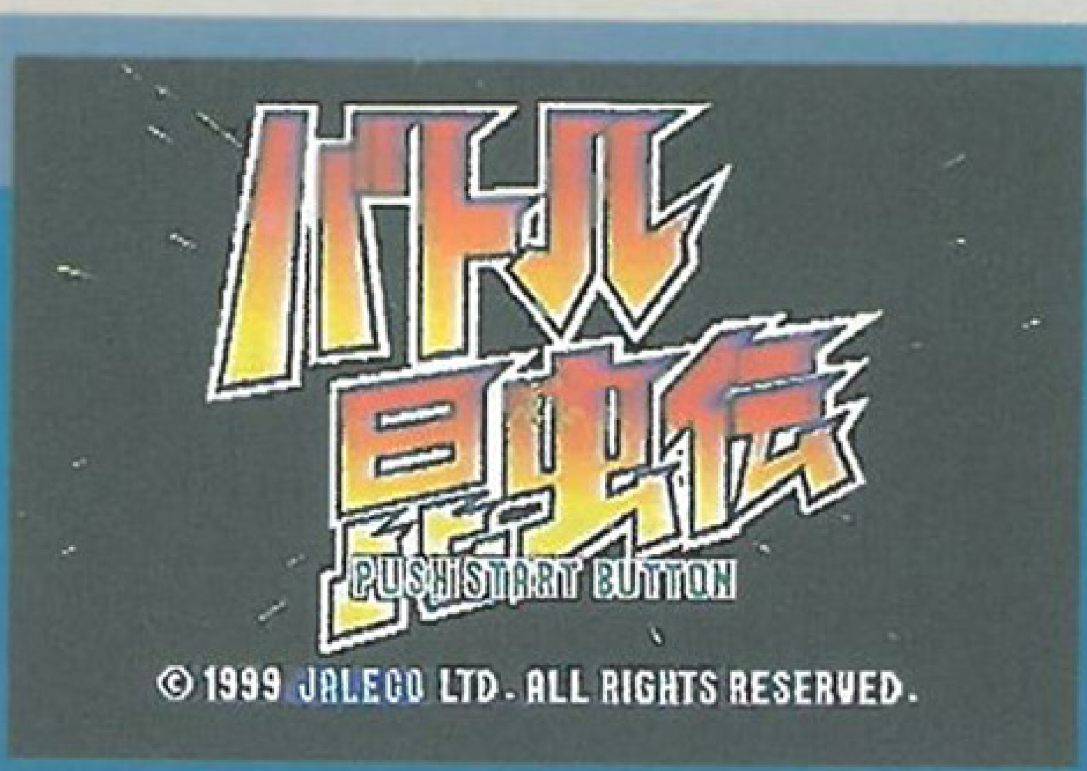
对付变身后的对手有效的攻击主要是投技及使用道





具攻击两大类，由于对手在变身后不会被组合技或吹飞技轰飞的关系，所以近距离战可以说是十分不利，但若配合JK的投技，便可做出JK+投技的连续技，是十分有效的攻击变身后对手之方法。

而第二种是使用道具攻击变身后的对手，由于通常技或组合技不能对变身后的对手带来影响，所以可以选择一些有连续性能的道具辅助，首选的武器当然是连续射击性能最强的手枪，因为在多击的连续攻击下，变身后的对手移动及反击的速度会因为被连续攻击而大受影响，而且由于不会被吹飞的关系，更有可能被手枪等此类武器作出连续性的攻击，受到伤害的程度绝不比PF为低。



格斗昆虫傳

PS	RPG		CD-ROM
	JALECO	发售日:1月20日	备注:1人

神秘昆虫

在这GAME里，共有六只神秘的甲虫，在爆机后能完成所有条件便可以得到。大家只要依照故事情节先后次序，到最后是可以得到六只神秘甲虫。但是有一点就是





“甲虫战死是否会对取得六只神秘甲虫有影响呢？”我的记忆中一共死去了四只甲虫。最后假如每版有甲虫战死或曾有很多战死，是否会有影响，本人就不敢断言了。



DATA：设计师把原来甲虫的身体曲线，用到设计战车的思想上，这实际上只是幻想出来的甲虫。



意见：这甲虫钢铁外型已给人强劲的感觉，而且拥有高攻击力，绝对是先锋型的战士。



DATA：这也是幻想出来的甲虫，日本人惯用甲虫的形状设计物件。这形状本来用在设计机体上，可是最后没采用这设计。

意见：这甲虫是本人最喜爱的甲虫之首。巨型的身躯使它有非一般的保护力，再加上一定实力的攻击。就算遇上被围攻也要一定的时间才可把它击败。





DATA：这只是电脑上设计的甲虫，是六只神秘甲虫中最不显眼的。



DATA：全身透明，至目前为止仍未能成功捕捉它，虽然很多研究专家想用它作生态研究，但是却被外间认定了是永不可能的事。



DATA：1998年发现于东京的世田谷，但是假如进入了虫的箱中，那便会完全看不见其身体。



UNKNOWN

DATA：拥有强大灵力、及非常硬的外壳，与蟹和虾的相似。

意见：这些超级甲虫有9999以上的HP和DF值。在对战的游戏中必定是BOSS的首选。

7月31日

故事

巨龙又再移动身躯，使地震一次比一次强烈。连正平的母亲也因为地震而跌在地上。幸好正平的父亲在家中及时抱着她。最近地震频密地发生，正平和小妖精也习惯了这种生活。

萌家－由于她时常要练琴，所以正平很少有机会可以



和她说话。

老师正准备问正平暑期功课的进度时，正平突然反问老师现在有没有喜爱的人，令老师一时间不知所措，正平便以此有了逃走的机会。

在宠物店遇上了纯一，他依然问正平要不要他帮手制作昆虫标本。可是正平却没有兴趣做标本。因为这些甲虫还要用作展出之用。

交：夏天天气炎热，就连坐在交内的宫城也热得喘不过气，但是当遇上正平后，正平说铃子老师最爱炎热的夏天时，宫城先生便马上从讨厌变成喜爱夏日了。

攻略

这关敌军数目达十二只甲虫。首轮敌军攻势有七只甲虫，由左右两边夹击。所以刚开始不要抢攻，以免受太多伤害。只固守阵地便是了，受伤便用道具补充HP。然后会进入第二轮攻势，敌军虽剩下的只有三只，但绝不要轻视对方，特别最后那LV9的甲虫，假如LV值比它低的甲虫向它作攻击，是会经常失败的，所以最好找些好的LV值的甲虫向它攻击。



在甲虫种类中，这甲虫是体形第二大的，共有15CM左右长。

8月1日

故事

夏天气温炎热，最好就是到泳池畅泳，可是正平与小妖精也不太懂得游泳。后来小妖精想知道人类一般在什么地方游泳，于是正平便带她到学校的泳池去了。当他们到了校内的泳池时，刚好遇上铃子老师、有纪和萌，她们三人正在游泳，正平竟然说是来泳池看看而已。这句话马上使有纪和萌误会起来。一个男子不游泳却到泳池看东西，莫非是色狼！虽然正平真没有这个意思，但是却不能说出想来泳池的是小妖精，无奈已被好朋友误会了。



学校－进入校内便会遇上铃子老师、有纪和萌，她们正在游泳。

有纪家－遇上管家，他说有纪去了学校泳池，还叫正平快点到学校去。

攻略



大家是否注意这GAME的敌军甲虫出击方法很有规律，同种类的甲虫不论攻击或防守都在一起，不会单单一只甲虫作主动攻击行动。这版第一轮攻击两种共八只甲虫。这两种甲虫中，在第一回合是只前进而不会作攻击的。所以大家在第二回合便要尽量抢攻。第二轮攻击是剩下的六只甲虫，在发动攻势前切记补充HP及DF值。

8月2日

故事



正平到球场遇上了勇太，勇太说："最近政府官员正计划在北之森林建设运动场，如果可以有足球场就太好了。"这话使小妖精不太满意，因为人类往往就是那么自私，为了达成自己的愿望便没有顾及其他的事情，特别是在大自然方面。人类不断地破坏自然环境，但最后承受恶果的也一样是人类。希望大家爱惜大自然！

交～在站冈里宫城正在工作时，遇上了正平正想开口问老师的事情，正平已答他："老师现在十分健康。"这个宫城真是可爱！

攻略

这版为了要争取主动攻势，所以第一回合，只站立在原地储AP值便可以了。第二回合才采取速战速决的攻势。在第一轮攻击，有三种共七只甲虫，先要消灭一些LV低的甲虫，然后剩下的甲虫只有四只，相信不难对付。第二轮攻势中甲虫共有三只。虽然是强敌但以现





有的LV它只能最多作二次攻击，所以不用担心。完结第二轮作战后便得补充HP。第三轮攻击中全是强敌，除LV高之外还可作三次攻击，假如DF值未满的甲虫便需要注意了。其次是BOSS一只甲虫，不要随便用上一些HP及DF未满的甲虫向BOSS作攻击。因为BOSS的攻击命中率很高，最好用一些满HP及DF的甲虫来对付。

8月3日

故事



正平走到学校，以为现在不会有学生回来。在这时他突然遇上了有纪和仁也。他俩正在争论什么似的。有纪说她只是回校到泳池而已，但是仁也却说有纪说谎，因为泳池昨天开始清洁，今天已将近无水。后来有纪又说自己象正平一样，只是回来看看。正在争论间仁也觉得正平和有纪都很奇怪，一定有隐瞒的事情。仁也正要质问正平时，正平借故逃走了。

学校：在学校可遇上仁也及有纪，他俩正在争论什么似的。

攻略



在第一轮攻击中，敌方共有两种甲虫共九只，其中最强的共有四只。敌方一开始便密集在一起，大家不要与他们硬碰，应该把部队分布在左右两边攻击的位置，主力以3打1攻击方式进攻。第二轮攻击是三只LV10的甲虫，小心已没有DF值的甲虫，因为欠缺防卫能力很容易受重大伤害。第三轮攻击是剩下的四只甲虫，最强劲的只有BOSS，用储了AP的昆虫先除去它2500DF值，然后用LV高的甲虫连续攻击，这是较有效的方法。



8月4日

故事

可爱的萌，自从上次正平说最大的甲虫与她的脸差不多大以后，晚上便老是想着大甲虫，使她经常失眠睡不了。这次正平又说那种甲虫其实只是体型大，可是论力量



就比不上オト甲虫了，这种甲虫飞行发出可怕的声音，飞行中就连玻璃窗也可以撞破。萌听后虽然害怕但是又渐渐喜欢甲虫，少女的心事真难明白!

萌家－正平遇上她后说了些有关甲虫的事，她很喜欢听但却很害怕。

遇上纯一，他说有纪买了很多养甲虫的食物。

攻略



首轮的攻势只有三只LV9的甲虫，相信不会太难应付。击败这三只甲虫后，便要每只甲虫储AP值等待第二轮攻势。第二轮攻势是五只LV10的甲虫。为了避免太多损伤，所以要尽量用速战速决的方式进攻。这关最难应付的是八只LV12的甲虫，它的防守力强，用AP值攻击是最有效的。选定攻击目标后便分出三只向它围攻。当敌方攻击我军甲虫时，必须要保持一定的DF值以上，甚至是不作攻击只按START补充DF值。到现在LV水平这样便可慢慢消磨对方实力了，但需要花上颇长的时间。最后那BOSS围攻它便是了。

8月5日

故事

正平今天到学校，看到在校内种了很多花。正当小妖精问正平这些花的名字时，仁也便回答她这些花的名字，而且说这些花的开花时间在夏天，直至秋天才会枯谢。小妖精与正平最初觉得象仁也这样的人是不可能看到小妖精的，但是现在仁也竟然答出小妖精的问题。原来仁也一开始就已经看到小妖精，只是仁也没有说出来而已。小妖精知道了仁也原来对一花一草很有爱心，后来便与他做了好朋友了。

学校－可遇上仁也，知道他在学校种花的秘密。

攻略

在头一轮攻击的敌军十只甲虫，是颇难对付，除了攻击破坏DF值外更能破坏HP值。首先集中火力对付这种甲虫，然后再对付其他。第二轮攻击，又是那种甲虫，他们会追击我军弱的甲虫，例如HP值及DF值快没有的甲虫，所以要特别注意。攻击方式跟上一版差不多便可以。最后那BOSS善于防守，尽量不要给它有补充DF值的机会，猛烈地向它的DF值攻击，然后用AP攻击或连续攻击。

8月6日

故事



正平今天到铃子老师的家中，当老师开门看到正平时，老师突然说："正平，身后的女子是谁？"。正平最初以为教师看到小妖精，原来铃子教师说的女子是刚路过的有纪。教师看到有纪来了，便猜她是因为遇上功课不明白，所以来问老师，实际她只因为想跟老师见面才来这里，但是后来又很快走了，真是令人费解。老师问正平刚才说的那位小妖精的事情时，正平知道老师看不到小妖精，所以也很快走了。

老师家－遇上想探望老师的有纪，可是有纪后来不知为什么原因，未探望老师便走了。

有纪家－老管家今天的心情十分好，正平问他有纪在不在家的时候，他反跟正平开玩笑，叫正平自己猜猜。日本的老人家有时也很鬼嘛!

攻略



大家可以发现敌方很少储存AP值，就是站在同样的地方，也不会利用空余时间储存AP值，除非是敌方进攻、移动的时候才会储存AP值，否则很少机会。另外假如我军有很多甲虫储满100AP值的话，敌方有时也会在"战斗中"放弃攻击而储存AP值，在战斗中的我方甲虫将近死亡也是一样，放弃攻击而储存AP值。这点是大家可以利用的。但要记得只是有时会这样。所以除了要懂得利用空余时候为自己甲虫储存AP值，更要懂得适当补充HP及DF。

8月7日

故事

正平到萌的家中，她脑里仍然难忘那些巨大的甲虫，因为她很害怕甲虫头部尖出来的角，觉得甲虫打斗时，这些尖的角是互相刺杀的武器，后来正平便解释，这些又尖又硬的角下，其实有很多柔软的毛。这些软毛在互相攻击时不至伤害对方。所以它们虽然头上长了巨大的钳，其实并不那么可怕。萌听后便安心很多了，因为她知道了巨大的甲虫其实并不如她想象中可怕，而且也渐渐开始喜欢甲虫。





萌家－遇上了萌，她为了甲虫那尖角互相攻击感到非常烦恼。

遇上了纯一，他说有纪最近买了很多甲虫饲料，那种饲料很多已给她买光了。



交－那位痴情的警察先生梦想成为铃子老师的学生，老是幻想假期快完了，可再上铃子老师任教的课堂。

攻略

敌方的甲虫数量虽然很多，但是由于它们只会分批出击，最多数目的一批只是八只甲虫，所以我方是占有一定的优势，只用围攻方式进攻便可轻易取胜。



8月8日

故事



这天正平返回学校遇上了仁也，如常一样仁也每天细心为花花草草淋水施肥，可是小妖精就是习惯了说仁也不好的，每见他一面就老是想着怎样气仁也。小妖精解释说看到仁也的样子，就觉得他不是好人。小妖精也知道这是不对，于是便向仁也道歉了。

学校－遇上了仁也，小妖精象以前一样以为仁也看不到自己。

攻略

在攻击方法搭配中，以现在的等级来说共有三个选择：其一是攻击。攻击力达2000HP以上，就算LV相差太远也是不会失误，但是需要时间把AP值储存至100，而且选上这攻击后便不可作其他指令。其二是再破坏对方的防御力，然后作攻击。但是往往在一次攻击中，只能刚好





破坏敌方的DF值至0，并不能伤及对方的HP值。所以要配合围攻的方式进攻，第一及二只甲虫主力破坏对方DF值，第三只甲虫破坏敌方HP值。这是最保守的攻击方法。其三是攻击。现在LV大家最多只能作连续三次攻击，每次攻击可同时破坏HP及DF值，破坏力颇大。特别是假如能作四次连续攻击的话，最后一击更能破坏1000以上HP值，不论DF值有多少。这攻击法用于单对单时，对主动攻击的一方特别有利。但缺点是经常失误，特别是对方比你的LV高时。



力，但是有一必要条件，就是要对方完全失去DF值，这样才可发挥其威力。否则因对方仍有保护力，便不能使用这连续技。

8月9日

故事

昨晚正平的母亲问起那位好朋友的事，那位好朋友当然是指小妖精。原来她也是在这村内长大的，她知道在森林中住了一些小妖精，小时候她也曾有位很好的朋友。可是她长大后便再没有看到这位朋友了。说到这里正平马上





问母亲是否跟妖精交过朋友。可是母亲说这是秘密，曾与那位朋友承诺守这秘密，所以不能告诉正平。正平问小妖精那位朋友是否小妖精，但小妖精说不是自己，也不知道是谁人。

萌家－快要到看萤火虫的季节了，正平答应了萌一起看萤火虫。



有纪家－最近正平知道有纪买了很多甲虫饲料，于是正平便一心想帮朋友忙，问有纪要不要帮手，可是有纪没有给正平帮手的机会，而且问正平为什么要捉甲虫，于是正平便向她解释，因为不想那些甲虫在秋天来到后便死亡，所以赶着把它们捉回放在适当的地方。

攻略

第一轮的攻势，这回合共有七只甲虫。第二轮攻势，只有五只。第三轮攻势，四只。连续两次的攻击，有巨大的破坏



8月10日

故事

正平到宠物店遇上了纯一，



正平怕纯一再次提起用甲虫做标本的事，于是便马上说出自己不想把甲虫做标本。纯一本来没有这个意思，只是最近发现了一些事情想和正平说说而已，纯一发现了最近森林中象少了很多蝉虫，以往的暑假里，应该四处可听蝉虫的叫声才对，但是今年的暑假，蝉虫的叫声却明显地少了很多。纯一怀疑这些蝉早都搬走了。正平知道后便问小妖精知不知道这事，小妖精说原来这事情可能是和大妖精有关系，正平由于避免纯一起疑他自言自语，于是便很快离开了。

正平遇上老师后，便问老师："今天的身体好吗？"，老师觉得很奇怪，为什么正平经常问这问题呢，于是便问正平了。后来正平说这问题不是自己问，这是替站警冈那位警察宫城先生问的。铃子老师便更觉奇怪，为什么宫城先生会问起自己的事呢！

宠物店－遇上了纯一，他发现了少了很多蝉虫，于是便告诉给正平知道了。

攻略



依照那敌军数目表的排列，共分作3轮攻势，最后的一轮攻击连BOSS在内共有七只甲虫，以我军出击甲虫的数目来计算，每一轮攻击当中，差不多是两只甲虫对敌方一只甲虫，我军是占有绝对优势。一只低LV的再加上一只高LV的甲虫成为一小队，高LV的负责攻击对方DF值，低LV的负责攻击对方HP值，必要时使用补充能源道具，这攻击方式用在这里很有效。

心跳回忆POCKET分为文化篇及运动篇两部分，而且是分开售卖的，现在为大家介绍两部分的攻略，希望各位喜欢。



文化篇攻略(一)

心跳回憶POCKET

GB	SLG	
	KONAMI	发售日：发售中



和泉恭子

身高：157cm
三围：B80 W58 H82
出生：1月22日
血型：A型
星座：水瓶座
嗜好：饲养小鸟
隶属学会：无
出现条件：运动系的能力值到达120或以上

事件一览表

事件	地点	时间
1. 和泉恭子受到机械人袭击	学校	放学后
2. 和泉恭子反对纽绪的计划并且战斗起来（未完成）	学校	放学后

主要留意的项目

最主要留意运动系的能力值，要到达150或以上，其次是根性、杂学及容姿也要有120或以上的能力值。

攻略要点

和泉恭子是一个正义感十分强的女孩子，性格虽然明朗，但却是一个经常受到挫折的不幸少女。可能是因为正义感强的原因，所以她的理想是要成为一个为人民服务的警察，至于男性方面，她喜欢一些有勇气及言行果断直接的人，在游戏内要得到和泉恭子的欣赏，首先便要提升运动的能力值，到达了100左右她便会首次出现，继续提升运动的话，好感度便会不断提升，当根性、杂学及容姿的能力值也到达了一定的数值时，她便会出现脸红的状态。到了00年的3月1日，和泉便会在传说之树下与主角说出心底的话。



片桐彩子

身高：159cm
三围：B86 W60 H86
出生：9月30日
血型：B型
星座：天秤座
嗜好：绘画
隶属学会：美术部
出现条件：艺术系的能力值到达65或以上，或加入美术部

事件一览表

事件	地点	时间
1. 片桐在卡拉OK唱歌时的样子	卡拉OK	第三年的春天
2. 有怕水症的片桐	海滩	夏天
3. 与片桐一起欣赏画展	美术馆	秋天
4. 片桐在主角的肩膊上睡觉	太空馆	冬天
5. 在修学旅行中迷路，片桐向外国人问路	修学旅行	修学旅行
6. 遇到躲起来的片桐	学校	学校

主要留意的项目

艺术的能力值要达到150或以上，文系、理系及容姿也需要到达120或以上。

攻略要点：

片桐彩子是一个十分喜欢艺术而且好动的少女，嘴边经常挂着英语，有怕水症，喜欢的对像是一个懂得欣赏艺术的男性。片桐最喜欢去的地方是美术馆、音乐会及卡拉OK，可能是她好动的缘故，所以与她到中央公园、图书馆及太空馆等地方，她便会觉得有点儿沉闷，她虽然十分好动，但是要约她去海滩或泳池却十分困难，为什么她不愿上游泳课？成功的约会她到海滩的话，玩家在事件中便会见到她在海滩时不愿下水，其后才知道原来片桐是有怕水症的。在游戏中，片桐对追求自己的男朋友要求很高，主角的艺术、文系、理系及容姿的能力值也要有一定的水平才能取得她的好感，追求片桐的玩家要特别注意了。

朝日奈夕子



身高：159cm

三围：B83 W59 H85

出生：10月17日

血型：B型

星座：天秤座

嗜好：去流行的地方游玩

隶属学会：无

出现条件：杂学的能力值到达 90 或以上

事件一览表

事件	地点	时间
1. 朝日奈在游戏机中心取得很多礼品	游戏机中心	春天
2. 与朝日奈一起看花车巡游	游乐场	夏天 8 月
3. 朝日奈见到偶像而疯狂起来	音乐会场	秋天
4. 朝日奈在溜冰场跌倒	溜冰场	冬天
5. 见到朝日奈给老师训话	学校	
6. 与朝日奈一起出猫	学校	







主要留意的项目

杂学的能力值要到达150或以上，运动和容姿也需要到达 120 或以上．

攻略要点

朝日奈夕子对潮流十分敏感和有兴趣，基本上玩家只要看一看杂志，取得情报后，便可约她到一些新的地方游玩，至于她在学业方面，成绩一向都不太理想，而且经常迟到给老师责骂，假如主角的成绩也是很差的话，便有机会出现和朝日奈一起出猫的事件，朝日奈夕子喜欢自己的男朋友懂得潮流和喜欢去流行场所，在性格方面要健谈及话题要丰富，所以如果玩家要追求朝日奈便要首先提高杂学的能力值，其次容姿和运动也是十分重要，虽然学业方面不太重要，但是如果太低的话也是会影响她的好感度和游戏进度的，所以就算把杂学、容姿和运动放在提升的第一位， 也不要忘记留意其他科目的能力值!

如月未绪



身高：156cm

三围：B80 W59 H82

出生：2月3日

血型：A型

星座：水瓶座

嗜好：读书

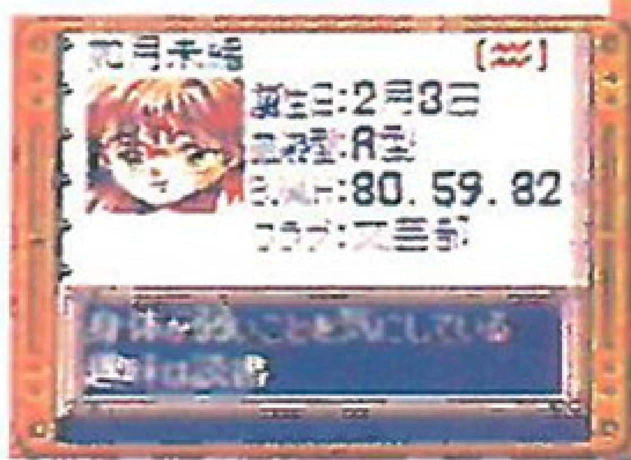
隶属学会：文艺部

出现条件：杂学的能力值到达 75 或以上

事件一览表

事件	地点	时间
1. 如月玩完过山车后身体不适	游园地	春天
2. 如月在太阳伞下遮阴	海滩	夏天
3. 与如月在图书馆内读书	图书馆	秋天
4. 与如月练习二人三足	学校	体育祭
5. 见到如月在搬运书本	学校	学校







主要留意的项目

文系的能力值要到达 150 或以上， 容姿也需要到达 120 或以上。

攻略要点

如月未绪十分喜爱文学， 所以她喜欢的男性也要是文学的爱好者， 如月是一个文静的少女， 与她到图书馆和公园便能取得她的好印象， 由于如月的身体很弱， 而且有贫血病， 所以在运动方面是完全不精通的， 与她到游园地玩过山车虽然会见到事件出现， 但是却会影响与她的好感度， 不要和她去保龄球场、海滩、溜冰场、滑雪场和泳池， 因为既使成功与她约会也不会有明显的效果， 要追求如月， 文系的能力值便必须要比其他的能力值高， 其次是容姿， 两者到达一定的数值以及与她约会的话， 便会不断地提升她对主角的好感度。

纽绪结奈



身高：161cm

三围：B84 W58 H84

出生：7月7日

血型：A型

星座：巨蟹座

嗜好：读书

隶属学会：科学部

出现条件：理学的能力值到达85或以上

事件一览表

事件	地点	时间
1. 纽绪受到树熊袭击	动物园	春天
2. 纽绪将电脑上所有的分数改为三百分	保龄球场	夏天
3. 纽绪改装游戏机得到大量代币	游戏机中心	秋天
4. 与纽绪在商店街购物	商店街	冬天
5. 和纽绪一起遇到外星人	修学旅行	修学旅行







主要留意的项目

理系的能力值要到达150或以上，容姿也需要到达120或以上.

攻略要点

纽绪对科学及理论感到十分的有兴趣，她拥有冷静的头脑以及坚强的性格，与大部分男性十分相似。她喜欢自己的男朋友与她的看法相同，由于纽绪的性格与一般的少女不同，所以她是不喜去游乐场和卡拉OK等地方游玩的，与她到商店街或游戏机中心约会是最佳的选择，要追求纽绪最好预先加入她所隶属的学会科学部，然后再提升能力值，便能做到事半功倍的效果，玩家如果要实行修学旅行的事件，便必须在修学旅行之前令纽绪到达脸红的状态，遇到外星人后，纽绪和主角便会与他们发生激战。

早乙女优美



身高：155cm

三围：B79 W59 H82

出生：5月16日

血型：O型

星座：金牛座

嗜好：游戏

隶属学会：篮球部

出现条件：在第二年的4月4日出场

事件一览表

事件	地点	时间
1. 优美在游乐场跌倒	游园地	春天
2. 与优美一起撑艇	中央公园	夏天
3. 优美看摔角比赛时的兴奋样子	球场	秋天
4. 突然停止的缆车	滑雪场	冬天
5. 修学旅行后给优美的手信	学校	修学旅行后
6. 优美替主角预备食物	学校	







主要留意的项目

运动的能力值要到达150或以上,杂学和容姿也需要到达120或以上.

攻略要点

早乙女优美是早乙女好雄的妹妹，也是主角的后辈，性格活泼而且很有孩子气，喜欢玩游戏和欣赏动画，所以游戏机中心和游乐场是与她约会的理想场所,除此之外优美也十分喜欢运动，尤其是摔角比赛，在第二及三年的十一月，与优美到球场观看摔角比赛时，便会看到她对摔角的热爱程度，除了摔角之外，与优美到泳池、海滩和滑雪场也能得到她对主角的好印象，但是便要避免和优美到图书馆和美术馆了。

运动篇攻略（二）

柏迪西亚·麦家芙



身高：168cm

三围：B88 W57 H88

出生：5月21日

血型：B型

星座：金牛座

嗜好：踏单车

隶属学会：无

出现条件：在第一年第三个学期便插入心跳高校就读

事件一览表

事件	地点	
1. 柏迪西亚因思乡而哭	学校	
2. 与柏迪西亚回家并且见到她的父母	放学后	
（未完成）		











主要留意的项目

除了体调和压力之外，全部项目的数值到达134或以上。

攻略要点

柏迪西亚没有隶属的任何学会，而追求的条件实际上也与追求藤崎诗织有点相似，所以便要避免跟藤崎诗织约会了。柏迪西亚来到日本读书的目的是要学好日语，虽然她的性格开朗，但实际上却十分孤寂，主角与柏迪西亚相熟之后，大家的理想都是希望进入一流的大学就读，所以在艺术、理学及文学的能力都要高达134或以上才可通过00年2月19日的大学入学考试，顺利考入一流大学就读。由于柏迪西亚的嗜好是骑自行车，所以运动的能力值也不能太低，在120或以上便很好了。

虹野沙希



身高：156cm

三围：B81 W59 H82

出生：1月13日

血型：A型

星座：山羊座

嗜好：烹饪、动作电影及ROCK音乐

隶属学会：足球部

出现条件：根性的能力值到达35或90以上

事件一览表

事件	地点	时间
1. 虹野带了亲手做的食物	中央公园	春天
2. 与虹野第二次到泳池游泳并且遇溺	泳池	夏天
3. 虹野替棒球队打戏	球场	秋天
4. 遇到迷路的小孩	商店街	冬天
5. 虹野在旅行中发烧	酒店	修学旅行途中







主要留意的项目

根性第一，其次是运动及容姿，三方面的能力值最少要到达120或以上.

攻略要点

虹野是一个家庭型的女孩子，隶属于足球部，嗜好是烹饪、动作电影及ROCK音乐，所以与她到剧院(映书馆)看动作片、球场看棒球比赛和演奏厅看ROCK类型的演唱会，便能提高她的好感度，至于对象方面，虹野沙希喜欢一些有毅力的运动员，所以要追求虹野首先便要提升主角的根性，参加足球部、棒球部或实行运动便可提升较多的根性植，由于虹野是足球部的人所以加入足球部是最佳之选。除了提升根性值之外，千万不要忘记提升运动及容姿的数值，因为这两项都会对结局造成影响。

清川望



身高：163cm

三围：B82 W58 H83

出生：12月3日

血型：A型

星座：射手座

嗜好：缓步跑

隶属学会：游泳部

出现条件：运动及根性的能力值在30或70以上

事件一览表

事件	地点	时间
1. 清川毁坏了雕刻作品	美术馆	春天
2. 主角与清川在无人之岛	海滩	夏天
3. 清川与主角看花	植物园	秋天
4. 清川的夺命保龄球	保龄球场	冬天
5. 遇到清川在搬运书籍	学校	不定
6. 没有践踏花业	体育祭	在体育祭的100米赛跑中取胜后







主要留意的项目

最主要提升的能力值是运动其次是根性，两项均需要到达120或以上.

攻略要点

清川望是一位正义感很强的少女，她在运动方面是绝对不会输给男性的，由于她喜欢运动，所以便希望能找到一个同样喜欢运动的男朋友。要追求清川望的主要条件是运动及根性，由于这两项是很容易影响到其他运动型的女角色，令她们产生好感，所以便不要把其他能力提升得太高，以免产生误会，要避免这些事情发生，便要与清川多些约会了。清川望最喜爱的运动是缓步跑，而这也是她的嗜好，所以当玩家实行运动的指令，并且到达一定的数值时，清川望便会立即出现，所以如果要避免清川望的出现，便不要实行运动的指令，以及不要加入游泳部了。

美树原爱



身高：150cm

三围：B78 W57 H79

出生：9月5日

血型：A型

星座：处女座

嗜好：与动物一起游玩

隶属学会：无

出现条件：在圣诞节晚会、或在情人节时由好雄介绍给主角

事件一览表

事件	地点	时间
1. 美树原被游乐场的演员掳走	游乐场	春天
2. 美树原带着小狗与主角约会	中央公园	夏天
3. 美树原凝望着猴子	动物园	秋天
4. 美树原在溜冰场滑倒	溜冰场	冬天
5. 美树原在街角拾到小猫	圣诞派对后	冬天



主要留意的项目

文系学力、理系学力、艺术学力、杂学及容姿的能力值都在120以上.

攻略要点

对着异性会脸红的美树原是十分喜爱动物的，而她所要求的理想对象也与她一样是一个动物的爱护者。当主角的能力值接近美树原理想的数值时，美树原便会开始出现，经常偷看着主角的她，只是在每年的2月14日即情人节和12月24日的圣诞派对，才会正式出场，出场后只要打电话给好雄便能取得她的电话号码。与美树原到她最喜欢去的地方商店街、水族馆、动物园及太空馆等地方游玩，便能提升一定的好感度。

古式由嘉莉



身高：157cm

三围：B80 W59 H84

出生：6月13日

血型：B型

星座：双子座

嗜好：织毛衣

隶属学会：网球部

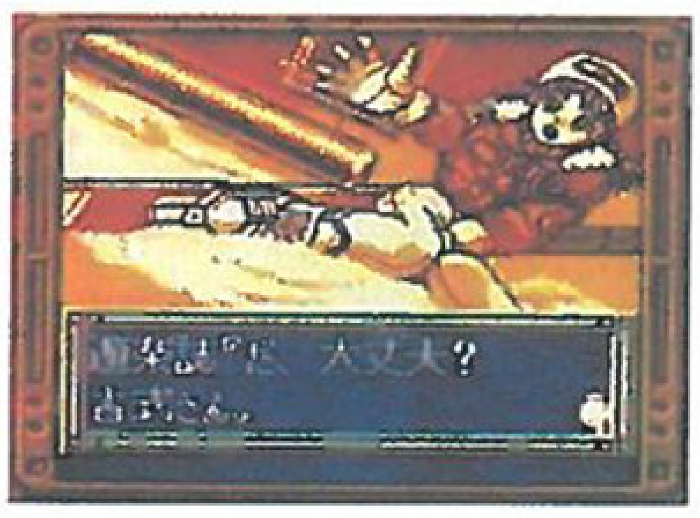
出现条件：运动及容姿的能力值在80以上

事件一览表

事件	地点	时间
1. 与古式倾谈食虫植物	植物园	春天
2. 古式被海豚所溅出的水花弄湿	水族馆	夏天
3. 古式在中央公园织毛衣	中央公园	秋天
4. 乘不到吊车的古式	滑雪场	冬天
5. 洗澡后的古式	酒店	修学旅行







主要留意的项目

容姿及运动的能力值均在120以上

攻略要点

古式的父亲是一间有限公司的社长，在思想方面十分纯洁无邪，是一个乐天派的少女，而她却希望能找到一个喜欢运动的男朋友。要取得古式的好印象，首先可以加入网球部，然后便把容姿及运动的能力值提升至120以上，完成了以上的条件后与她到动物园、游乐场及水族馆等地方约会，便会提升好感度得到良好的效果。虽然她是好静的少女，但是她却不喜欢看电影及听音乐，所以最好便不要与她到这些地方了。

藤崎诗织



身高：158cm

三围：B83 W56 H84

出生：由玩家随意设定

血型：由玩家随意设定

嗜好：欣赏音乐

隶属学会：不定

出现条件：游戏开始时已经出场

事件一览表

事件	地点	时间
1. 在中央公园的记忆	中央公园	春天
2. 在泳池的滑梯滑下	游泳池	夏天
3. 小时候度高的标记	附近的公园	秋天
4. 缆车突然停止	游乐场	冬天
5. 与诗织共用雨伞	学校	







主要留意的项目

除了体调和压力之外，所有能力值也需要提升至150以上

攻略要点

游戏最终的目的是要追求藤崎诗织并且与她一起，所以要附合的条件也是最严格的，除了将所有能力值提升之外，另外要经常与藤崎诗织约会，否则她的好感度便会不断的下降。约会的地点除了游戏机中心和体育馆之外基本上藤崎诗织是不会介意去其他地方游玩的。由于追求藤崎诗织需提升多项的能力，所以在游戏途中会出现不少少女，尤其在游戏中的第三年，玩家必需要经常留意其他角色的好感度，打电话给好雄查询角色有没有“炸弹”，假如有的话便立即跟少女约会，避免两年的追求变得徒劳无功，假如少女出现脸红时，更要打电话约少女外出，然后失约，这样便会使一名角色的好感度下降，而不会有其他副作用，就算出现炸弹也是巧合而已。



感应少年 EIJI

PS	AVG	CD-ROM
	讲谈社　发售日：2月18日	备注：1人

攻略流程

第1話

由于映儿心爱的电单车被人破坏，因此他便利用超能力调查谁是凶手，结果知道是一班流氓所为。

映儿从电话中得知妹妹惠美被坏人袭击，于是他便马上赶去现场，并且和那班流氓发生打斗。

经此一战后，惠美的同学绫香便对映儿产生兴趣，此时绫香的哥哥健次郎误会映儿袭击自己的妹妹，于是便演出了一场闹剧。不久之后在绫香的电话录音中得知健次郎殉职



的消息。

第2話

当志摩得知健次郎被杀的消息后，她马上赶去事发现场。

调查健次郎及凶手的尸体，发现两者的胸前都有一处极深的刀伤。

从一名警探口中得知健次郎是一名软性毒品的调查员，凶手则是暴力集团的成员，但两者并无直接关系，至于当时目击事件过程的荒木和也，现正在医院进行治疗。

从调查员口中知道凶手身上藏有一包新的香烟及约会字条，因此断定他并非自杀，至于案中的凶器正保存在警视厅的证据品保管室内。

虽然推断出案件的具体情况，但羽根山并不认同志摩的讲法。

第3話

映儿从江川处知道一个罪恶组织正在崛起，之后更知道健次郎的死讯。

第4話

志摩打算在警视厅组



织一下现有的资料，于是便向赤板查询。在搜查会议室的女警通知志摩去第一资料室取回鉴识报告书。

但第一资料室的工作人员表示报告书在羽根山的工作桌上，于是便返回最初的搜查一课。

看过报告书后便来到第一取调室和证人荒木会面，并知道他早就和健次郎认识，另外凶手的验尸报告中发现一种未知的麻醉药。

乘升降机到达证据品保管室，并遇上了绫香。

第5話

当映儿及惠美到达警视厅后，映儿被困于第二取调室之中。

刚巧碰上了福岛满，于是便拜托他到第二资料室取来锁匙（限时30秒）。

遇上了志摩，知道绫香在第二取调室之内，从中得知事发当日正是绫香的生日。此时一名自称健次郎未婚妻的有川早纪来到，另外志摩在遗物中发现健次郎给绫香的录影带及生日卡。

第6話

志摩打算前去证据品保管室调查案中的凶器，但保管室的门却被锁上。

从搜查一课的赤板中知道羽根山持有保管室的锁匙，于是便先去第一资料室，然后再去第三取调室，最后在搜查会议室中找到羽根山，并且取得保管室的锁匙。

从保管室取走凶器给映儿调查一下。

第7話

当映儿等人在观看健



次郎的录影带时，收到志摩的电话，于是映儿马上赶去志摩的家中。

将事件告知映儿后，他便利用超能力调查凶器，结果只发现一些扑克牌、奇怪的音乐。

第8話

映儿从江川处知道犯罪组织位于D-TOWN之内，而D-TWON是一个无法无天的城市，于是志摩和映儿一起到D-TOWN调查。

第9話

志摩将健次郎及凶手的相片交给映儿后，二人便在D-TOWN的店铺中打探消息。而玩家需要不断交换角色才能取得十足的情报。他们终于知道健次郎可能和KOK及CLUB JOKER有关，不过由于没有会员证，因此暂时不能前去CLUB JOKER。

之后在2F的店铺中知道CLUB JOKER当中有两人叫做Q U E E N及JACK，他们经常在组织中举办药物派对。之后映儿

在升降机处利用超能力，发现这件事和中华料理屋的老板有关。

当二人来到中华料理屋时，并没有遇到老板的踪影，于是映儿利用超能力调查餐桌，结果发现那些神秘音乐和契茶店的女主人有关，而志摩推断二人可能是QUEEN和JACK。

第10話

在离开料理屋时遇到JACK的袭击，将其击倒便前去2F的契茶店。

在契茶店内映儿受到QUEEN及JACK的攻击。之后映儿在契茶店左面的壁画上，发现了一道暗门。

第11話

经过秘密通道，二人来到一间赌场之中，当中还播放着那神秘的乐曲，



在赌场内更发现JACK与一名男子被杀，而JACK临死前说出KING OFK。

此时羽根山警长来到，他命令志摩停止调查D-TOWN的案件，而在志摩说服羽根山的同时，映儿便利用超能力调查JACK的尸体。

之后志摩在二人身上发现与健次郎相同的伤口，但案中的QUEEN却失去踪影。

第12話

在街上遇到江川及裕介二人，而映儿也知道绫香正暂住在自已的家中。

第13話

返回警视厅的志摩，打算利用电脑将所有资料整理一下。不过由于电脑室的门被锁上，因此她需要向羽根山借取锁匙。

在搜查会议室中知道志摩取去案件中的证物，因此令羽根山非常愤怒。于是马上返回搜查一课，在志摩的工作桌上取回证物，然后交还给证据品保管室。

在搜查一课内找到了羽根山，他要求志摩替他冲茶，才将电脑室的锁匙交给志摩，于是志摩便去一课右下方的茶水部倒茶给羽根山，并且取得锁匙。

在电脑室内志摩发现与此案有关的资料全被洗去，此时荒木致电给志摩。

志摩和荒木会面后，荒木讲起当年发生的银行劫案，而当时殉职的女警，正是荒木的未婚妻，之后荒木更将CLUB JOKER的会员证交给志摩。

第14話

在映儿的家中，惠美将健次郎的遗物交给映儿，而映儿利用超能力见到一张JAKER的扑克牌。

之后志摩来到，并且将手上的会员证交给映儿，



映儿再利用超能力，发现当中和KOK有关。此时荒木及有川来到，当各人知道事件的进展后，他们二人便陪同映儿及志摩，再次前去D-TOWN的CLUB JOKER。

第15話

由于众人无法开动升降机，因此各人便分头调查QUEEN及JACK的店铺。

志摩在中华料理店的餐桌上，发现了进入JOKER的方法，因此知道契茶店内藏有发动机关的装置，之后在柜面处更发现了那个按钮。

之后映儿来到契茶店，发现大门被锁上，于是从服装店的老板处知道在契茶店门前的花瓶下，藏着一条预备锁匙。

利用花瓶下的锁匙，映儿进入了契茶店，并且经暗门再次进入赌场之内，在JACK被杀的现场，还发现了输入密码的装置，与有川研究后知道密码为"112"。

在前往升降机的路上，映儿遇上流氓的袭击，而志摩则先一步前去CLUB JOKER。

第16話

在CLUB JOKER内不断利用映儿及志摩向各人打探消息，最后得知JACK临死前的说话是"KING OF KILLER"。

此时CLUB JOKER内传来那神秘的乐曲，映儿则受到女店员的围攻，而玩家只有回避她们的攻击。

之后映儿在控制室内将音乐停止，随即所有女店员在映儿面前自杀。事件发生后，各人决定各自离开。

第17話

经过调查之后，发现再没有可疑人物，于是各人安全离去。

第18話

在学校之内绫香经同学的提醒，才知道健次郎的录影带是藏着一个秘密，只有利用PAL制式的录影机才可知道其真正内容。

第19話

当志摩返回警视厅，便马上将资料重组，最后



得出一个结论，犯人可能受到一种不知名的药物（暂称洗脑药）影响，然后再加上神秘音乐（洗脑音乐），从而产生出杀人的意识，最后可能因音乐的停止而产生自杀的可能性。

当志摩在电脑室调查资料时，发现有关银行劫案的资料被密码锁上，于是便找羽根山取密码。

在搜查会议室找到羽根山，并成功取得密码。

再次返回电脑室，调查银行劫案时，发现那名殉职的女警名为有川真纪，此时荒木通知志摩马上前来涉谷一趟。

第20話

从荒木口中知道早纪和真纪是双生姊妹，之后荒木更露出原来的真面目，并打算杀死志摩。

当荒木逃走后，志摩随即受到一名被催眠的男子袭击，虽然她成功摆脱纠缠，但最后却被荒木开枪击中，不过志摩被手提电话所救。

当映儿返回家中，发现绫香所留下的字条，最后更知道了录影带的真正内容，是和洗脑药及洗脑音乐的研究有关，至于绫香及惠美，更早一步前去D-TOWN调查。

第22話

此时志摩及绫香已经



来到CLUB JOKER，不过却被荒木袭击。

第23話

映儿从路人口中知道惠美进入了下水道，因此他也紧随其后，途中更收到了惠美的求救电话。之后在下水道的左面的暗门内，遇上了QUEEN及流氓的袭击。

从密室中取得了下水道的锁匙，利用锁匙便可开启右面的铁闸，最后更发现D-TOWN的锁匙。

第24話

进入D-TOWN之后，映儿听到一下枪声，之后在研究室中找到了电子锁的开关匙和一些研究资料。

利用开关来到了另一房间，并发现志摩正被荒木袭击，于是映儿将房间内的电源关掉，让志摩能向荒木反击，不过在反击中绫香不幸中枪。

第25話

为了替绫香报仇，映儿马上去追荒木，而志摩则负责照顾着绫香。

在左面的房间内发现了一道暗门。

第26話

经暗门来到另一间房间，并发现早纪被捆绑着，之后从她手上取得听觉实验室之匙，在实验室更救回惠美，不过从超能力之中，映儿知道除了荒木外，早纪是其中一名真凶。

原来早纪便是KING OF KILLER，她更逼惠美喝下洗脑药。

第27話

志摩安置好绫香后，从她手上取得开关匙2，之后便沿着映儿所发现的暗门前进。

第28話

由于映儿所行的路线被阻，因此志摩便利用开关锁进入另一条通道。

在沿途的房间内除了发现开关匙外，而且还得到很多有关洗脑药的研究报告，最后更推断出谁是真正的KING OF KILLER。

志摩在最后的房间内见到映儿被惠美袭击。

第29話

为避免伤害到惠美，映儿需要在一分钟之内避开她的攻击。

志摩利用炸药，令洗脑药失去功效，而惠美就暂时晕倒。之后利用锁匙进入控制室，并且在架上发现了秘密通道。

第30話

在通道内发现了一道门，只需按下右面的按钮，那就进入炸药库之内。

在炸药库内虽然找到了早纪，但她已设下了计时炸弹，打算和众人同归于尽，此时荒木在后方出现，他并且喝下未完成的洗脑药，以增高自己的能力。

由于受到药物的副作用影响，荒木的身体抵受不住，而当早纪准备使用炸弹时，荒木利用自己的身体阻止炸弹爆炸，并希望早纪回复常性。终于早纪束手就擒，而早纪最后更露出了一丝微笑。

事件终于都告一段落，而绫香的伤开始康复过来，志摩的工作也总算完成。至于当绫香康复，她便会搬到亲戚的家中，究竟事件是否因此而完结呢？



游戏分类							
	FTG 格斗	RPG 角色扮演	ARPG 动作角色扮演	SRPG 模拟角色扮演	ACT 动作	STG 射击	GSTG 枪射击
	AVG 冒险	SLG 模拟	SPT 运动	RAC 赛车	PUZ 解谜	TAB 桌上游戏	DC 数码动画

机种分类				
	PS (PLAYSTATION)	SS (SEGA SATURN)	N64 (NINTENDO 64)	NG/NG-CD (NEO-GEO)
	AC (ARCADE)	SFC(SUPERFAMICOM)	GB (GAME BOY)	PC (PERSONAL COMPUTER)
	PC-E/CD-ROM (PC-ENGINE)	MD/MCD (MEGA DRIVE)	GG (GAME GEAR)	NGPC(NEO GEO POCKET COLOR)
	DC (DREAMCAST)	GBC (GAMEBOY COLOR)	WS (WONDERSMAN)	NGP (NEO GEO POCKET)



PS	RPG	CD-ROMx4
	SQUARE 发售日：99年2月11日 1人玩	
	◆对应 DUAL SHOCK	
	◆对应 POCKET STATION	

FINAL FANTASY Ⅷ

PS超级大作《FF Ⅷ》的推出，在日本、香港等地掀起了抢购热潮。据资料显示，自上市起4日内《FF Ⅷ》一共售出了257万套，比《FF Ⅶ》同期的售量增加了47万套。虽然SQUARE准备了足够数量的游戏软件来减少人们对断货的担心，许多店铺也有订购赠品送出，但有些店铺还是只卖给事先预定的人，也许其目的是让想玩这款游戏的人事先在各个店铺订购吧。

本想这期续上期的《FF Ⅷ》小说式攻略的，但有许多玩友来信说这款超级大作的攻略别的杂志肯定也会登，而且会出单行本，如果我们要全部登完就要好几期才行，不如登些另一种写法的攻略，以使玩家对比欣赏。这种做法确实前所未有，但却值得一试。两期杂志，两种写法的攻略，相互参照，不亦乐乎。这一期主要介绍第一碟的内容，但将全部4碟的游戏流程公之于众，其它部分如何通关，就看你的了。

自由行动

经过一番紧张的战斗，Squall 等人终于可以轻松一下，他们返回 Balamb 村后获得一段自由行动的时间，而 Seifer 则先行坐车回校，这时 Squall 可探访 Zell 的家不过不能进入他的房间，此外也可到村中的商店整理一下道具，以便日后之用。



由于 Seifer 坐车回校，所以 Squall 等人只好步行回去（若有钱的话可租车），沿着马路前进不久便可回到学校，在校门前



Selphie 和 Zell 前行离去，等待考试结果，当 Squall 来到 1F 的中央广场时，看见 Quistis、Cid 和冬说有关市街地的事，得知敌军修理好电波塔后便撤退，在往图书馆的走廊上，Seifer 向 Squall 表示对撤退命令很不满，Quistis 和冬听后前来责怪他违反命令，而且还受到

Balamb 村 MAP



Cid 的教训和处分。

Cid 返回学园长室后不久，Squall 听到广播需到 2F 的课室走廊前集合，于是依照吩咐到 2F 集合，等了不久 Garden 的教师通知 Squall 和 Zell 到学园长室取合格证明，在这个典礼中除了 Seifer 之外，Selphie、Squall 和 Zell 都取得合格证明呢！当 Squall 返回走廊，看见 Seifer 为他的合格而鼓掌，就象在这儿祝福他们似的。

舞会

回到宿舍的 Squall，看见 Selphie 已换好 SeeD 的制服等待，他在房内更换制服后与 Selphie 到达舞会会场





（选：2）。独自一人站在旁边看的 Squall，分别遇到 Zell 和 Selphie；Zell 前来向他打招呼，而 Selphie 则希望 Squall 成为学园祭的委员之一，可是 Squall 并没有理会到他们二人（选：2）。

就在流星滑过天空之际，Squall 遇上一位女性，并受到她的邀请一同跳舞去，她似乎是一眼看上 Squall，虽然





Squall 一口拒绝了她，但是她并没有因此而放弃，还强行拉他出去跳舞，二人的华丽舞姿，令舞会达到高潮，而自称找人的她，因为拿找到要找的人而离开 Squall 身边。

最后命令

当她离开 Squall 独自一人在场外徘徊时，Quistis 前来称赞他的舞姿，并希望能与他跳舞，但是对于 Squall 来说，却讨厌不说话的老师在自己身旁，接着 Quistis 将最后的命令传达给他，那便是命他到训练设施的最深位置，通称“秘密的地方”的地方去，而那儿是学校之中情侣们约会的胜地，可是进入那儿是违返校规的事，Squall 并不想前去，Quistis 笑了一笑便命他到训练设施入口集合，Squall 只好接受她的命令。他回到宿舍更换普通服后便到训练设施入口（选：2），在这时他想到：“究竟是什么任务呢？”













秘密地方

来到训练设施入口看见Quistis已等待多时，二人组队进入训练设施内（不要忘记装上G.F.），当来到训练设施的最深处时(即“秘密地方”)，可看到有两对情侣在此约会，这儿的景色非常迷人，二人沉默片刻后Quistis说出自己是位失败的教官，听后的Squall并没有因此而鼓励她，而且还讨厌听别人说出不安的话，就这样他不理会她而去。

就在二人离开训练设施时，突然听到惨叫声，于是便





决定到传来惨叫声的现场查看，发现曾在保健室见过的女生被怪物袭击，战斗就此开始，战胜后那女生被神秘的人带走，这些人连Quistis都不认识。

最初任务

Squall返回宿舍看见Zell正在等他，得知SeeD专用的个人房间已分配好，由训练设施回来的他太累而在床上休息。翌日早上Selphie前来通知Squall到Card Reader集合接受首个任务，于是便起床到指定地点去（在台面可





取得武器月刊4月号），来到Card Reader后等待，Zell前来便开始说明这次的任务内容，从Cid口中得知今次的任务是要支援Timber的反政府组织，当到达目的地时向该地的人说出暗号便可，由于他们所支付的价格太低，所以行动只有Squall、Selphie和Zell三人，在离开之前与Cid交谈，会取得被咀咒的道具“魔法油灯”。

要前往目的地Timber，必须乘搭由Balamb开出的列车，三人沿着马路前去，支付3000元的金额乘搭这班列车，在列车内Zell急不可待到SeeD的专用客房参观，当三人进入客房后Zell向Squall说出有关Timber的情报(选 2)，原来Timber是一个被森林包围的国家，在18年前曾被Galbadia攻入，现在成为Galbadia的领土。就在此时Selphie突然感到身体不适，立即睡在沙发上，接着Zell也是这样最后连Squall也抵受不住而睡在地上。

BOSS DATA



弱点：风

特性：飞行怪物

对付方法：先利用G.F.击倒，由于他是飞行怪物，所以用雷系的魔法会较为有效，最后集中攻击便可。

训练设施MAP



SAVE POINT

● 抽取点

梦中的人

Squall在梦中看见自己变成Galbadia的士兵Laguna·Loire，身边还有两个同伴，分别是身手敏捷的Kiros和巨汉Ward，而且正在Timber森林中行军，他们穿过森林，原想与Timber兵战斗，却发现出现的只有怪物，于是便打算利用军车离开这儿，向Galbadia的首都Dealing City去。





三人来到Dealing City后便决定到酒吧饮酒，可是Kiros看得出Laguna是为了别的目的而去，他们来到旅馆地下的夜总会找侍应，便可以到惯常坐的座位(选：2)，





还吩咐侍应取常饮用的酒来，就在此时祖莉亚开始钢琴演奏，原来她就是Laguna的目标女性，受到Kiros和Ward的怂恿，Laguna便决定上前表白心意，可是却不小心绊



倒而回，还被Kiros和Ward嘲笑一番，演奏完结后Kiros和Ward二人突然离开，原来祖莉亚前来邀请Laguna到她的房间去，Laguna当然不会拒绝，于是他便到旅馆的柜面询问(选：1)，直接到祖莉亚的房间去。

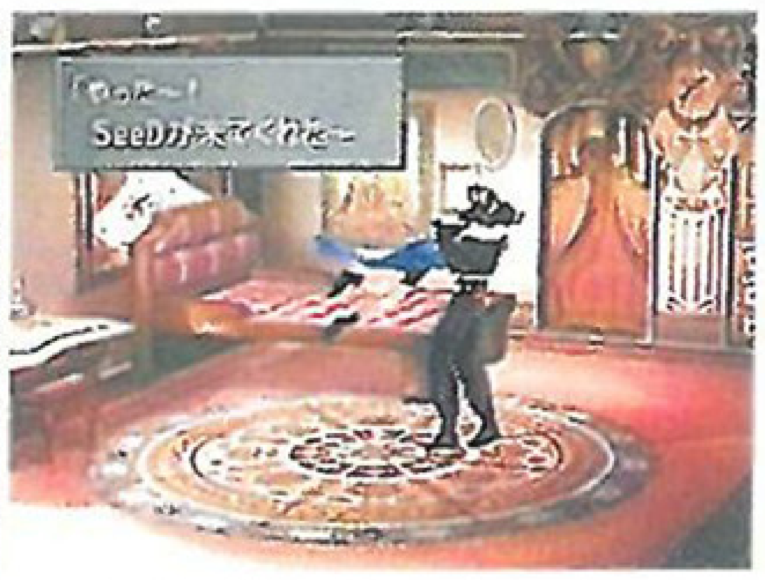
Laguna来到祖莉亚房间后开始二人的谈话，原来祖莉亚早已喜欢上他，并向他表白心意。Laguna表示自己讨厌战争，只希望成为一个能在杂志上写文章的记者，在二人欲进一步了解对方时，Kiros前来通知Laguna到大总统官邸接受新的指令，就这样二人便分开了。

再会

从梦中醒来的Squall、Zell和Selphie虽然没有受到任何伤害，但是却发现三人做了同样的梦，大家均在梦中看见Laguna，对于Squall来说那只是个蠢材男人的梦罢了，这么不可思议的事，完全令人费解，Squall决定将此事向学园长报告。

列车到达Timber后向迎接他们的人说出暗语(选：3)，便会被带到反政府组织“森林之猫头魔”的列车基地去，上到列车内双方互相介绍，而其中森林之猫头魔成员

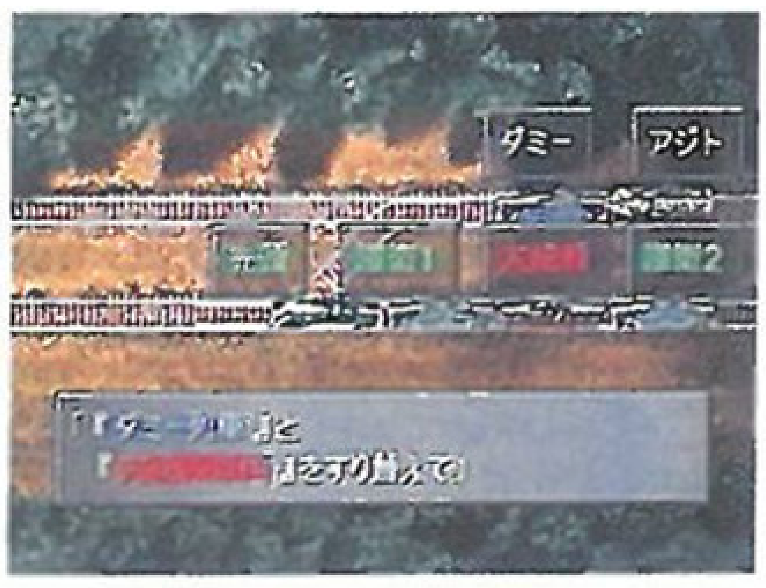




索吩咐Squall到最后房间叫醒正在午睡的领导者，Squall只好依照他的话去做，经过梯级向前直进便来到领导者的房间。

进入后从床上起来的领导者，竟是上次在学校舞会中一起跳舞的女性Rinoa，她看见Squall后开心得飞扑过去，原来她为了聘用SeeD才参加上次的舞会，并受到Seifer的介绍，而到Garden找Cid学园长的。Rinoa在上次与他的跳舞时有很好的感觉，至于Squall的舞蹈是为了





混入舞会接近目标之用。

二人由房内返回车箱内，然后进入会议室商讨有关作战会议，由于现在的Timber是Galbadia的领土，为了从大总统比查·迪灵手中解放出来，便决定这次的行动，据情报所得大总统将会由Galbadia的首都乘特别列车到Timber，首先在两架列车最接近时，潜入对方的列车顶上，利用密码将大总统和护卫列车分离，然后接上伪装列车和基地列车，令列车成一直线，接亘在到达下一个分叉路之前，先将伪装列车和基地列车分离，最后便是和护卫列车分离，这样便可成功偷龙转凤，直接绑架大总统。

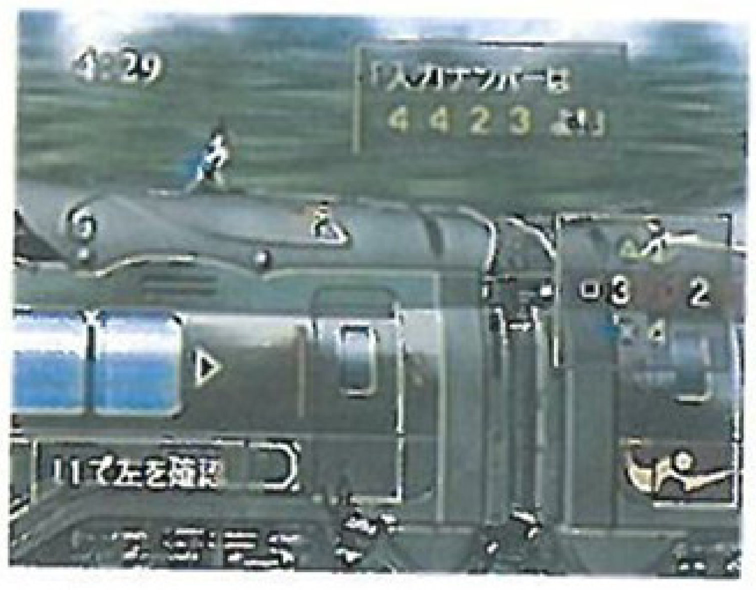
伪装的大总统

准备好一切后便立即开始行动，由于时间紧迫，这项任务必需在5分钟之内完成，因此必须冷静判断Squall的每一步行动。四人小心翼翼地跳进对方的列车顶上，来到





第一切离点，按下键移动到列车连结部份，当巡视的人接近时，按上键便可回避他们的视线，由Rinoa口中听取控制连结的密码，然后在特定的时间之内输入，在输入密码的途中，可按L1观看警卫的位置。成功将两节车箱切离





后基地列车乘虚而入，两辆列车成一直线，接着便是第二切离点，今次需要输入5次密码，途中可按R1确认警卫的位置，成功后便可将大总统所乘坐的专车偷去。

完成整个作战后Rinoa便去见大总统，当来到大总统面前时，发觉他并不是真正的迪灵，他只是伪装大总统而已，但身为假冒的他竟现出自己的真身，向Squall攻击，战斗就这样展开。



BOSS DATA

弱点：圣、炎、地

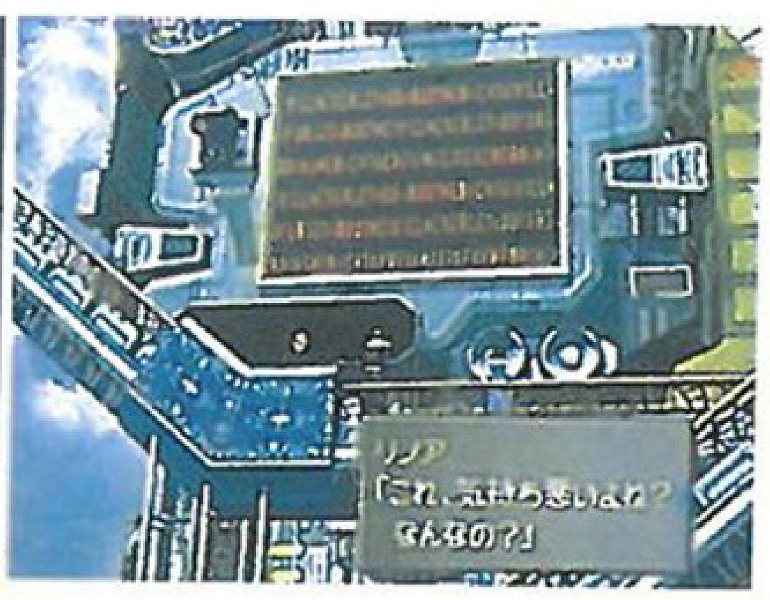
特性：不死怪物／毒无效

对付方法：由于他是不死系怪物，所以帮他回复体力是最有效的，若是向他使用凤凰之尾，更可以一击打倒他。

绑架大总统的Seifer

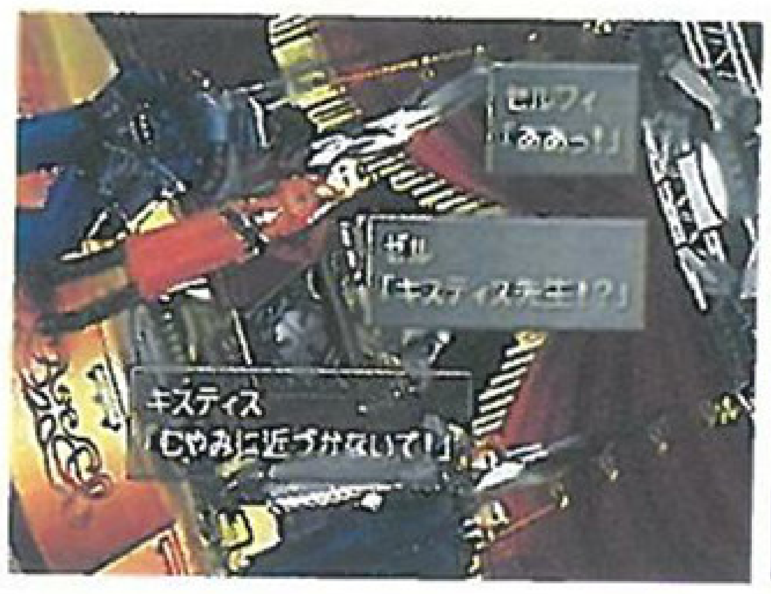
将假的大总统击倒之后众人返回基地列车内，据华捷的情报所得，真正的大总统到放送局去了，而且还连同一群士兵前往，Squall回想起电波塔的事，相信这事与电波塔有关，当Rinoa知道电波塔可正常使用时便想借此宣布Timber独立，与索和华捷讨论后向Squall要求准备下次作战，他见情况不妙便要求看学校给她的契约书，在契约书中写着SeeD的雇用时间是至Timber独立为止，但





是若在实行任务时失去SeeD成员，是不会给补充的。就这样Squall只好尊重她的指示，Rinoa成为队员后在Timber站下车。

由于Timber是被Galbadia士兵占据，在这儿行动时会发生战斗，依照华捷所指示先到一间叫Timber Maniacs旁的森之狐基地去，因为那会有情报交给他们，在那儿的情报得知在亚夫罗拉酒吧内有一条小路可通往电台，众人便向酒吧出发，将酒吧前的士兵打倒后进入店内，可是在通往电台的后门却被一位醉酒汉阻塞，为了令他让开，只好请他饮酒（但是必须是他喜欢的种类），三





人经过狭窄的通道，在楼梯旁的显示器上看见古怪的文字，令人有不好的感觉，不久华捷前来报告，大总统已到了电台，而且有很大批士兵看守，无法闯入电台内，因此Rinoa改变作战计划，等待大总统离开时才进入电台内，由于作战计划这么容易改变，Squall对于此事非常不满便与Rinoa理论（选：1），Zell无话可说（选：2），Rinoa气愤得独自离去，不久大总统的广播开始，就在他说到魔女的事时，Seifer及Quistis突然在电台中出现，Squall便立即前往电台查看，原来Seifer逃离惩罚室前来这儿绑架大总统，至于Quistis是前来捉他回去，Seifer挟持着大总统到另一边去，Squall等人从后追上，就在此时魔女突然出现，说服了Seifer并将他带走。

Timber 市街MAP



逃出

事后Squall和Quistis离开电台，为了避开Galbadia军的耳目，众人只好暂时到"森之狐基地"内躲藏，对于Seifer所干的事，Rinoa相信是为了"森之猫头鹰"而来，不久Galbadia士兵前来搜查，众人都到这儿的2F回避，

Quistis对于**Garden**只是派遣**Squall**、**Zell**和**Selphie**三个新人到Timber工作一事表示不满，于是便决定自己也加入Timber工作行列。Rinoa则很担心“可爱”的Seifer之情况，Squall认为他将会有生命的危险，接着反政府组





织的首领来报告，Galbadia的士兵已开始离开此地，Squall等人可乘这机会离开Timber，由于这是属于危急情况，根据Garden心得第8条第7项，是可到最近的Garden联络，而距离这儿最近的就是Galbadia Garden，于是一行人便在这乘列车去Galbardia Garden。

再会 Laguna

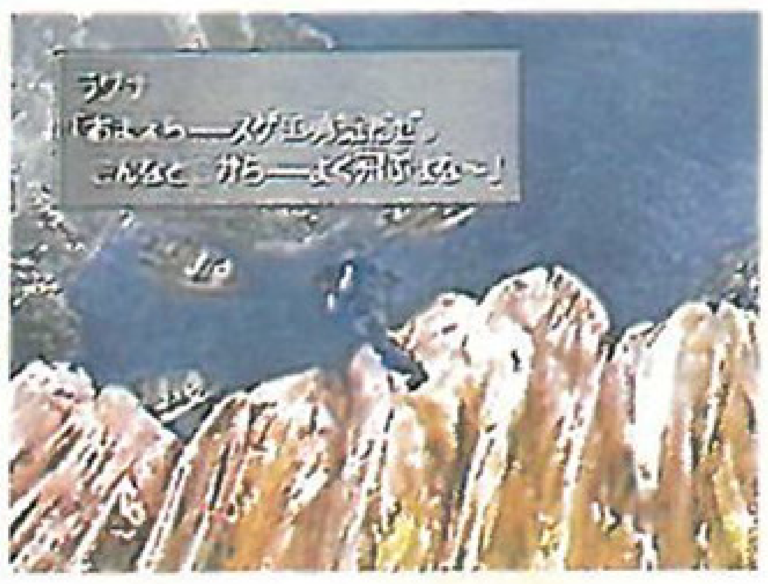
当一行人离开“森之狐基地”时，遇上由华捷所打扮的Galbadia士兵，据他所知Timber车站将会被完全封锁





着，现在只余下最后一班到“学园东”站的列车，Squall为了要赶及上车，立即赶到月台前，在这儿遇上由宗装扮的老人索，从他手中取得车票后便乘最后一班列车，在“学园东”站落车，穿过西方的森林便可到达Galbadia Garden。当众人踏入森林时，Zell担心Galbadia会向Garden报复，令他感到不安，但是Squall却认为Garden和Galbadia的实力相近，并不足为患，这样才消除Zell





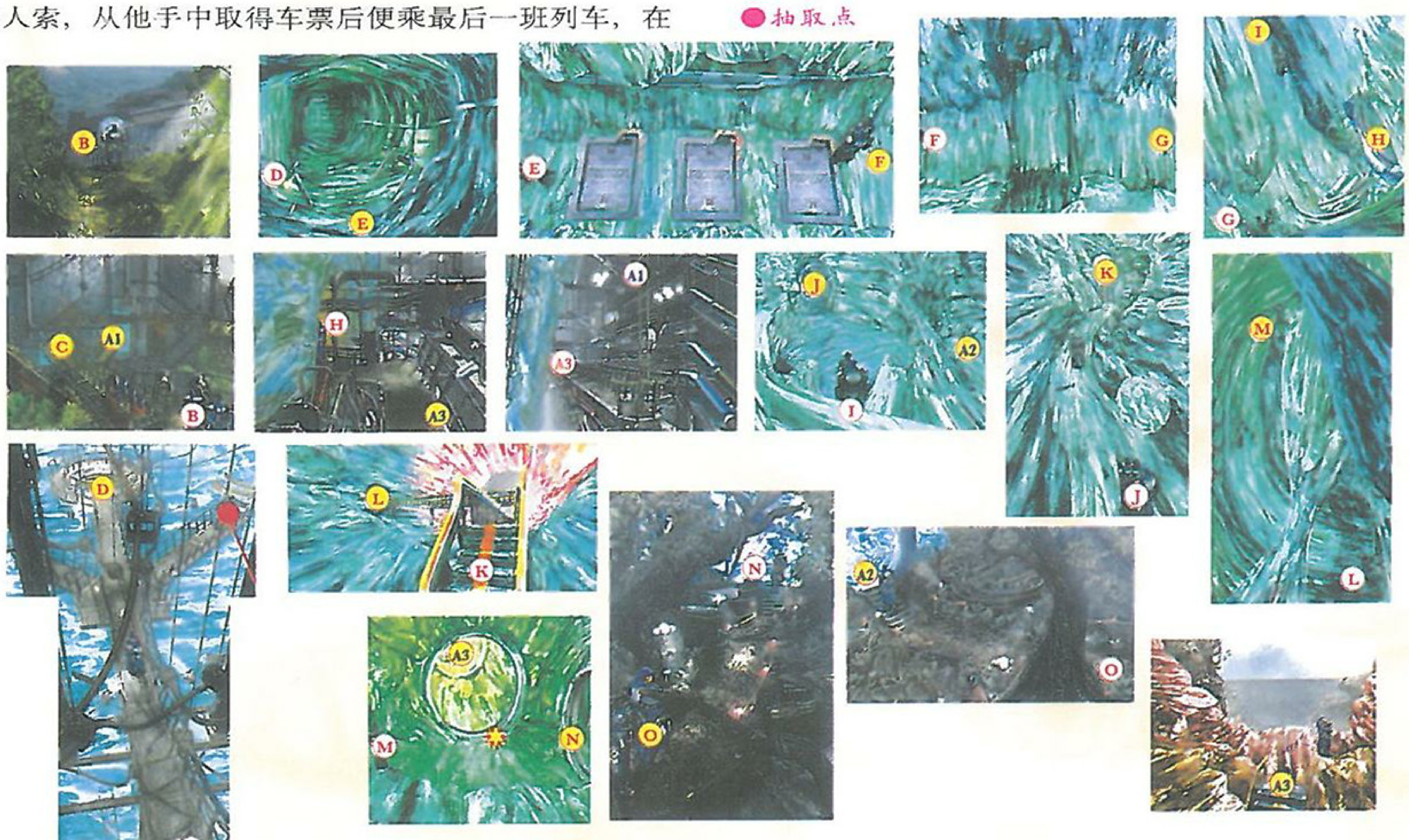
的担忧，就在此时Squall、Quistis和Selphie突然感到很累，再一次睡着。

Squall的意识再次到Laguna处，这次Laguna、Kiros和Ward在未知名的发掘现场内迷失方向，Kiros和Ward埋怨Laguna再次行错方向，三人只好向另一边进发，岂料到Esthar兵已追上来，战斗过后三人继续前进，在途中有数个地方可设置陷阱来暗算敌人（设置陷阱的位置分别在地图的★点，另外，在◆点可找到一条旧锁匙，但是最后会遗失的），当来到山崖边发觉前无去路后有追兵，他们只好一战，可是Esthar兵的最后一击“SOUL CRUSH”重挫Kiros和Ward，三人为了返回Galbadia，便决定跳崖到海上的船只中去。

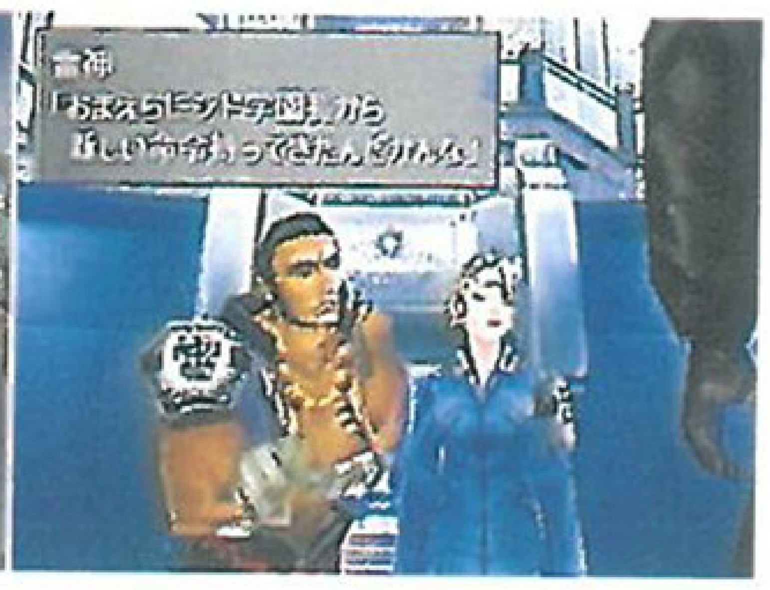
发掘现场MAP

SAVE POINT

●抽取点







新的命令

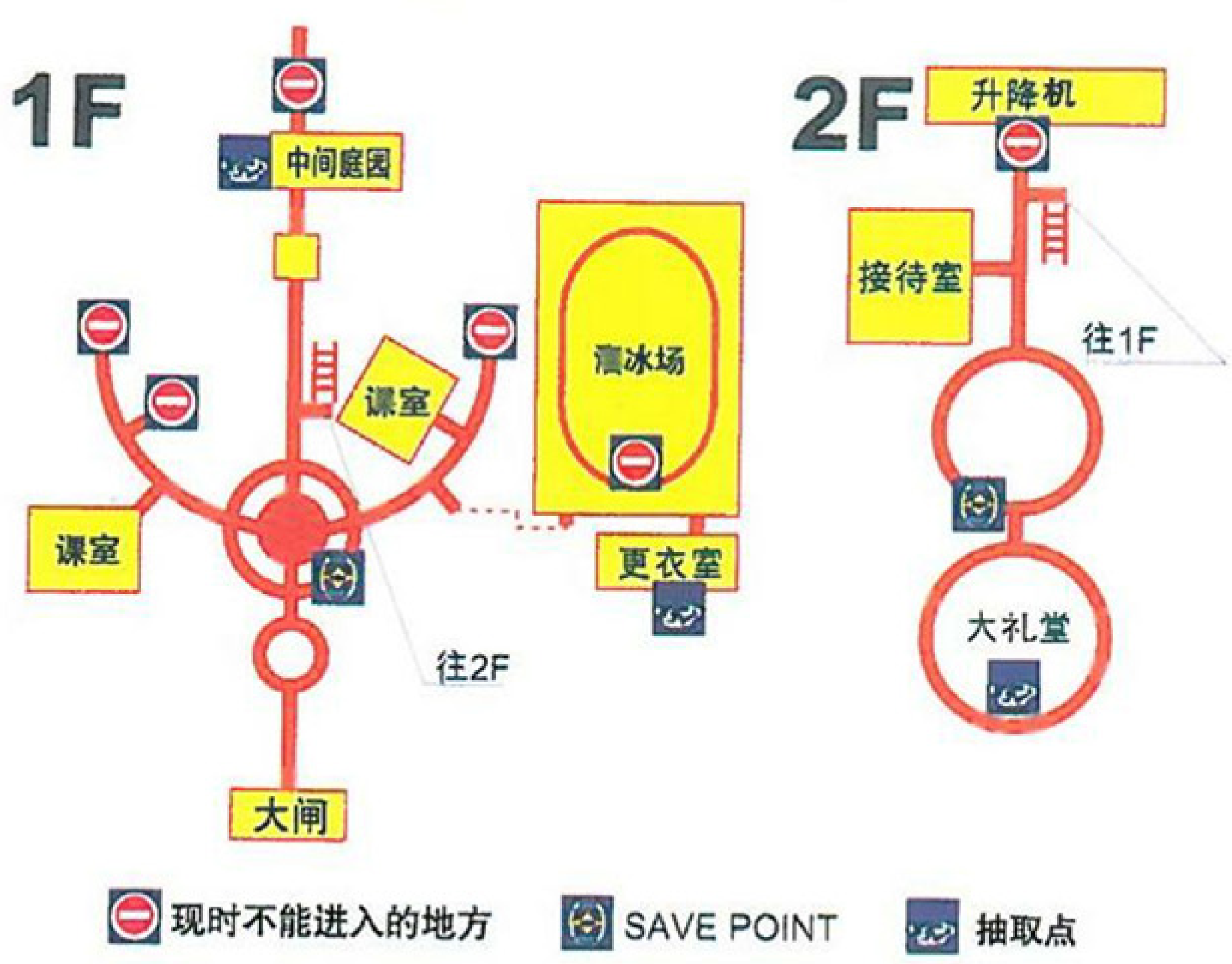
从“梦之世界”回来的Squall等人，始终都是不明白进入梦之世界的原因，唯有先向Galbadia Garden进发。当众人来到Galbadia Garden的正门时，Quistis先找这儿的学园长说明他们的情况，而其他人则可在Galbadia Garden内等待消息，没多久在大堂中听到广播，他们要到2F的接待室去，进入接待室后Quistis通知Zell绑架大总统一事将被列为犯人的单独行动事件处理，是不会向Garden追究责任，相信在裁判完结后Seifer便会被处刑，Rinoa听到此消息后感到很内疚，因为她自从去年的夏天开始，已对Seifer有种特别的感觉，可以说是喜欢上他吧！大家不忍心看他被处刑，其中Squall的反应较为





激烈，他独自离开接待室，在1F大堂处遇上风神和雷神，他们来通知Squall要接受学园长的新命令，至于他们打算到Galbadia找寻Seifer的下落，接着Squall再听到广播需到Galbadia Garden正门集合，当Squall来到时众人都已在这儿等待，不一会学园长兼理事长的杜东拿前来委派下一个任务，由于在Galbadia的魔女欲向各国伸出魔掌，目的是支配整个世界，Garden亦不例外，所以这次

Galbadia Garden MAP



的任务内容是以狙击方法来暗杀魔女，而且更介绍一位名叫Irvine Kinneas的狙击手给Squall，实行这次任务。

同一命运

由于这次的任务由两间Garden所发出的，所以只许成功，不可失败，为了预防万一，Squall决定若狙击失败便与魔女直接战斗，这样一行人便向Galbadia首都Dealing City进发，与卡维大佐商讨作战方针。

一行人在Galbadia Garden的西南方的车站乘坐列





车，上车后不久列车便开出，Irvine感到在这列车内的人都将会有相同的命运，而且对他来说这一发的枪击，是多么大的压力呢！很快列车已到达Dealing City的车站，经过自动电梯便来到地面上的Dealing City，据Rinoa所知只要乘搭8号巴士便可到达卡维大佐的邸前，当Squall向邸前的士兵说明来意时，却要求他们到“无名王墓”探索一把被遗弃的武器之出席号码，否则是不会让他们通过，为了见卡维大佐的Squall等人，只好到“无名王墓”一趟。

Dealing City MAP



无名王墓

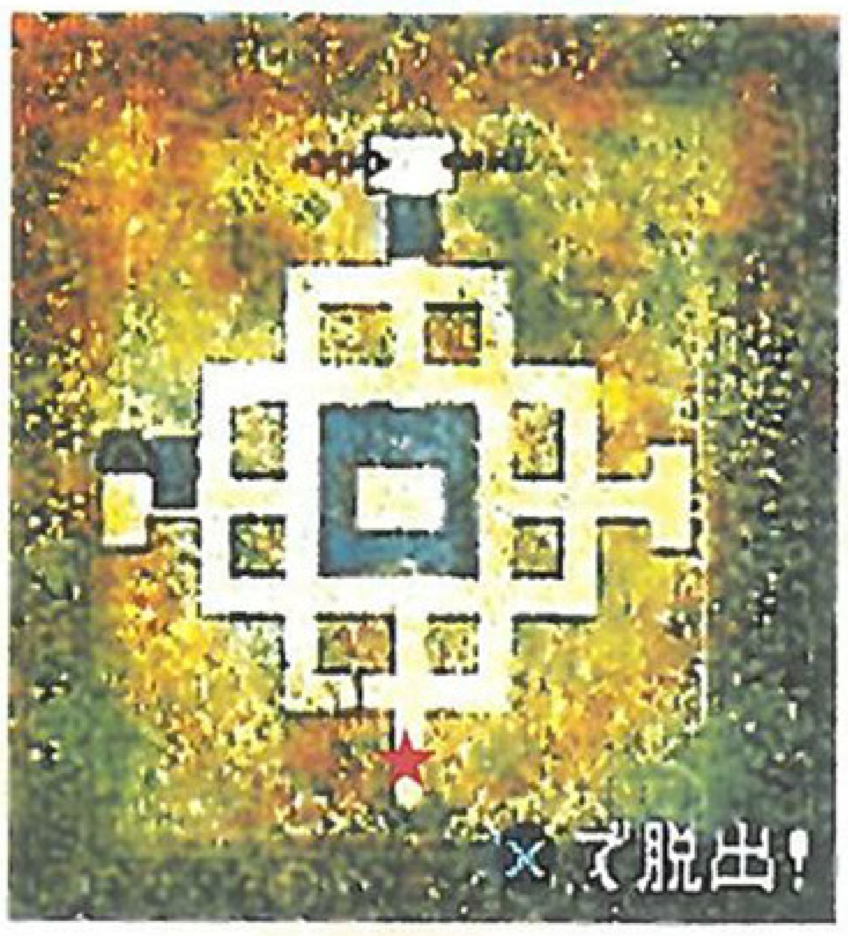
一行人离开Dealing City向东北面的无名王墓进发，进入后Squall可在★点找到被遗下的武器，经调查后便可知道该出席号码（由于每次的出席号码都不同，因此各玩者要记着自己所看到的号码，虽然可以很快知道答案，但





是既然来到，不妨在这探险）。当三人来到地图的东面房间时，会遇上一只身形巨大的怪兽，而且还立即与Squall等人展开战斗，取得胜利之后他便会离开这儿，并打开了这王墓的机关，一行人向深处进发，来到北面的房间时，将水闸的锁链解开，令水流入房内，然后到西面的房间，抽出水车旁的齿轮使它倒流，成功后由入口进入中央的房间，便会再次遇上刚才的巨大的怪兽，他还会找其兄帮助对付Squall，战斗再次展开，将二人打倒的话，他们便会成为Squall的G.F.之一。

无名王墓MAP



BOSS DATA



弱点：风／毒

特性：地无效

对付方法：由于他们会定时回复体力，应先集中对付身形巨大的弟弟（因为他回复体力的数值较小，最后才对付回复体力较多的兄，另外玩家绝对要小心他们的合体攻击，因为其给予的伤害很大，用G.F.攻击的话会更有效果，但要注意他的CHARGE时间。

狙击计划

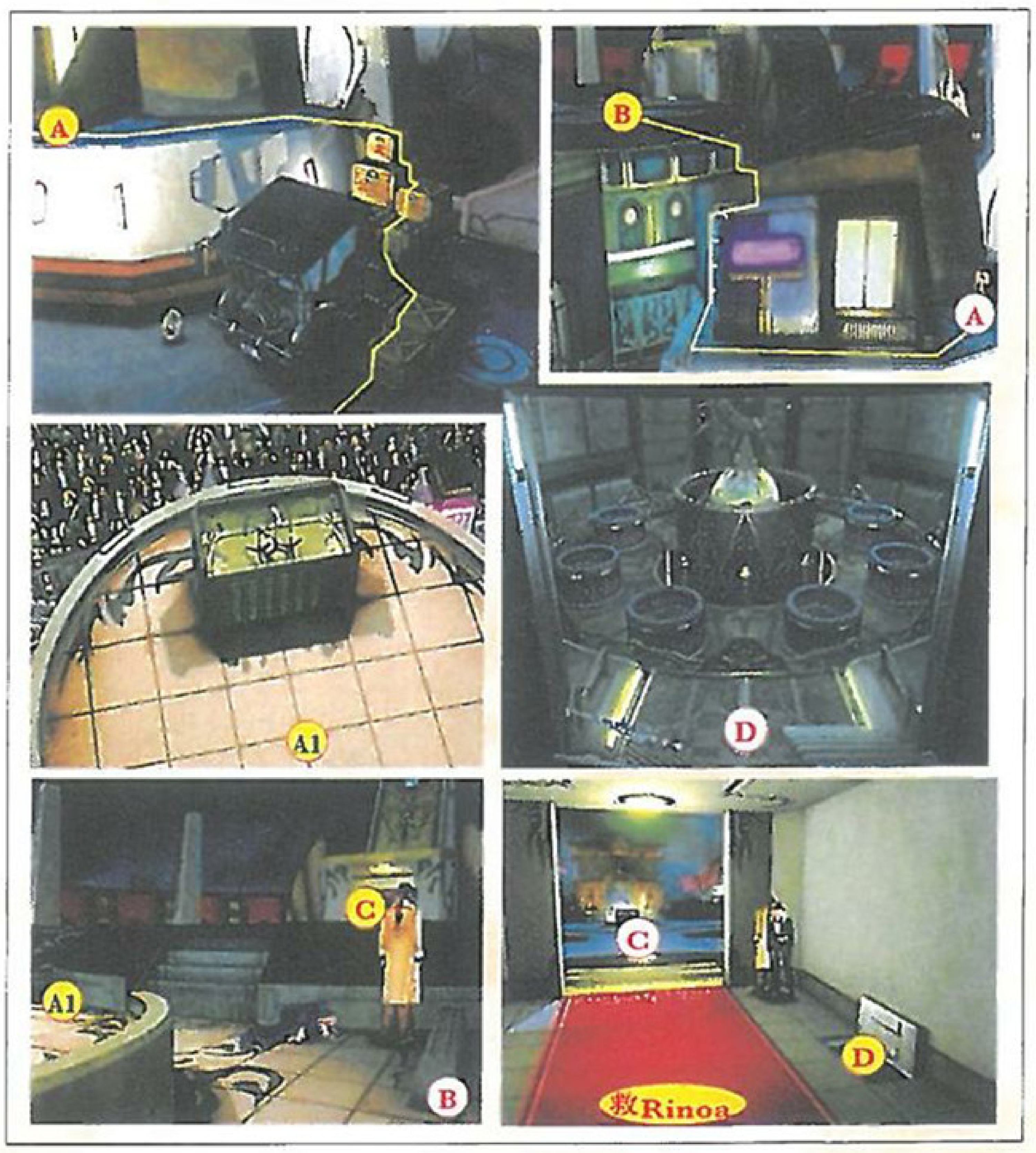
知道武器的出席号码后Squall返回Dealing City，向把守卡维邸的士兵说出号码，便能进入卡维邸，此时虽然Squall想到Galbadia和两间Garden合作的原因，可是由于自己的身份是SeeD，并不打算追查，来到接待室等待卡维大佐的众人，似乎对于他迟来而感到不满，Rinoa便独自找卡维大佐，接着卡维大佐前来，并说不会让Rinoa参加这次行动，这很明显看出是父女之间的不良好关系所在，Squall为免他妨碍作战行动，先向他表明立场，只要这事完结后他们便变回Rinoa的雇兵。





卡维大佐为了详细说明这次的行动，分别带领Squall到凯旋门及大总统邸去，总括来说先将队伍分成狙击队和凯旋门队，狙击队先到大总统邸待机，凯旋门队要到凯旋门内待机，当魔女Edea乘自己的坐驾游行时，狙击队潜入大总统邸内的时间屋内，然后在魔女的坐驾进入凯旋门时，凯旋门队利用闸门截停她，与此同时时间屋上的狙击队立即开始狙击行动。就这样一行人便返回卡维邸将队伍编成两队，之后Squall和Irvine先行离开，在余下的凯旋门队离开之际却遇上Rinoa，Quistis等人的任务需要立时开始，Quistis责备她后便立即离开，两队分别到达自己的岗位作准备，这时Quistis却担心Rinoa的事，放心不下的她便返回卡维邸去，可是由于卡维比Quistis先行一步回邸，他决定将Rinoa困在屋内，聪明的她当然预早离开，当Quistis来到时已赶不及离开，反而被困在屋内。Rinoa为了证明自己的想法是可行，便决定自己一人到大总统邸找魔女，她爬过大总统邸的平台花园，向魔女的预备室进发。

大总统邸MAP



Edea的演说

Rinoa来到魔女的预备室，以卡维的身份赠送礼物给她，可是Edea并没有被骗，相反更将Rinoa打倒及加以催眠，她就当没有事情发生过般，离开自己的座位，到大







BOSS DATA

弱点：地／圣

特性：炎／毒无效

对付方法：基本上只要向他们抽出G.F.后，利用雷鸟和希娃攻击便可取胜。

总统邸的露台上开始演说。魔女的演说非常古怪，迪灵大总统见情况不妙便上前询问，怎料到遇上被杀的厄运，魔女离开时更令修米露其石像化成真实，命他向Rinoa袭击，看见这情况的Irvine却要求Squall救回Rinoa，可惜他就象机械般要等候时机。

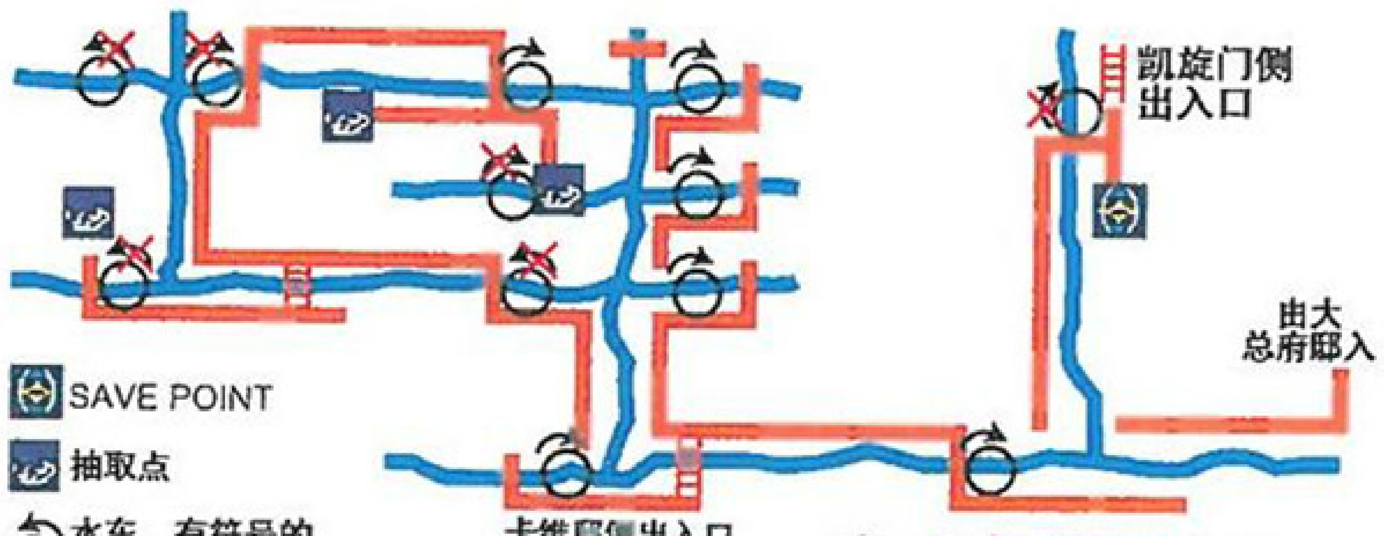
另一方面Quistis为了实行任务便开始在这儿搜索，结果从墙壁上的画中得到启示，在杯柜里取起杯子，然后





放在旁边的雕像上，这样便开启了进入地下水道的机关，就在三人进入地下水道的同时，Edea的游行也已开始，Squall和Irvine便乘这时机进入大总统邸内，当来到魔女的预备室时看见倒下的Rinoa，随即与两只修米露其战斗（顺带一提，可从他们中抽出G.F.红榴石兽），战斗结束后Rinoa醒过来，更将自己害怕的感觉向Squall说出，Squall并没有安慰她，相反还没打算理会，最后Rinoa利用自己的特权来命令Squall："不准离开我的身边"。

接着Squall、Rinoa和Irvine到走廊的隐藏通道进入时间屋，之后的事就只有交给Irvine一人，Squall将Seifer在魔女身边的事告给Rinoa，因为万一要直接和魔女战斗的话，有很大可能性需与他战斗，而且有机会把他杀死，Rinoa听后知道这是无可避免的事实，不过一切都要看Irvine了。在此时Quistis等人在地下水道徘徊，她们利用水车前进，以最快速度到凯旋门的地下，成功赶及凯旋门。



地下水道 MAP

失败

当魔女的座驾进入凯旋门时，Quistis立即拉下闸门的开关键将魔女困着，这时Squall立即吩咐Irvine向魔女攻击，可是他却在这个时候说出软弱的话，经过Squall的鼓励Irvine终于向魔女作出决定性的一击，不过一粒子弹的力量实在太弱，完全不能打破她的护罩，Squall见暗杀失败便独自拿起GUN BLADE，跳进地下的人群中，驾车闯入凯旋门，这时Seifer以魔女骑士的身份向Squall挑





战，打倒Seifer之后魔女便亲自出马对付Squall，这时Rinoa和Irvine均前来应战。经过一番苦战，终于打败了魔女，可是她并没有这样倒下，相反以魔力造出冰柱刺中Squall……



BOSS DATA

名称：Seifer

对付方法：由于他的炎系魔法攻击非常强，所以要多加小心，不过若是能发动连续剑的话，就很容易对付他。



BOSS DATA

名称：魔女 Edea

对付方法：魔女的主要攻击是以魔法为主，因此可利用刚取得的G.F.来御防，虽然魔女会以魔法来解除Squall的反弹魔法效果，但玩家有足够时间召唤其他G.F.攻击她，或者可减轻魔法伤害，然后集中攻击魔女。



Guardian Force



名称：雷鸟

属性：雷

召唤技：Thunder Storm

取得方法：在Squall的课室书台上

ABILITY LIST

HPJ	体力J	魔力+40%	召唤魔法+10%
魔力J	属性攻击J	召唤魔法+20%	召唤魔法+30%
属性防卫J	属性防卫J×2	G.F.HP+10%	G.F.HP+20%
魔法	G.F.	应援	雷魔法精制
抽取	道具	中级魔法精制(中魔法精制)	
卡片	魔力+20%	卡片变化	



名称：兄弟牛

属性：地

召唤技：兄弟仁义

取得方法：将无名王墓击倒后，开启西面和北面房间的机关，然后在中央的房间内打倒两兄弟便可。

ABILITY LIST

HPJ	力J	HP+80%	保护
精神J	属性攻击J	HP Bonus	
属性防卫J	魔法	召唤魔法+10%	召唤魔法+20%
G.F.	抽取	召唤魔法+30%	G.F.HP+10%
道具	防卫	G.F.HP+20%	G.F.HP+30%
HP+20%	HP+40%	应援	



名称：希娃

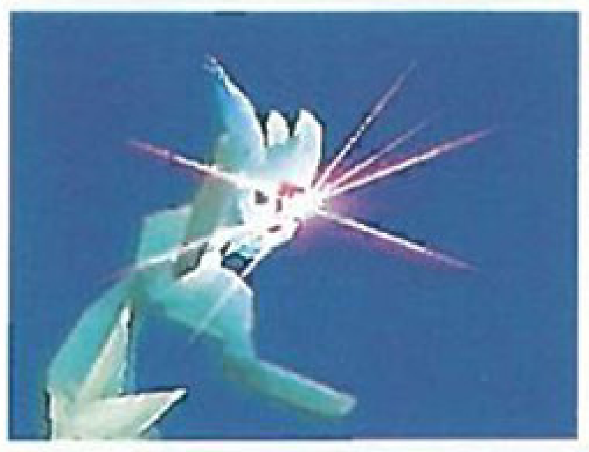
属性：冰

召唤技：Diamond Dust

取得方法：在Squall的课室书台上

ABILITY LIST

力J	体力J	体力+20%	体力+40%
精神J	属性攻击J	精神+20%	精神+40%
属性防卫J	属性防卫J×2	召唤魔法+10%	召唤魔法+20%
魔法	G.F.	召唤魔法+30%	G.F.HP+10%
抽取	道具	G.F.HP+20%	应援
死之宣告		冷气魔法精制	



名称：红榴石兽

属性：无

召唤技：红宝石之光

取得方法：在Discl的Dealing City之Boss战中，从修米露其中抽取出来。

ABILITY LIST

HPJ	体力J	HP+40%	反击
魔力J	ST攻击J	体力Bonus	
ST防卫J	属性防卫J×2	自动使用	
ABILITY×3	魔法	G.F.HP+10%	G.F.HP+20%
G.F.	抽取	G.F.HP+30%	
道具	HP+20%	回复魔法精制	



名称：伊弗列特

属性：炎

召唤技：地狱之火炎

取得方法：在炎之洞穴打倒伊弗列特。

ABILITY LIST

HPJ	力J	力Bonus	
属性攻击J	属性防卫J	召唤魔法+10%	召唤魔法+20%
属性防卫J×2	魔法	召唤魔法+30%	G.F.HP+10%
C.F.	抽取	G.F.HP+20%	G.F.HP+30%
道具	突击	应援	炎魔法精制
力+20%	力+40%	弹药精制	



名称：DIABLOS

属性：无

召唤技：黑暗之使者

取得方法：使用从学园长手上取得的魔法油灯后便会出现DIABLOS，将他打倒便可获得。

ABILITY LIST

		魔力+20%	魔力+40%
HPJ	魔力J	抢夺	
命中J	ABILITY×3	ENCOUNTER减半	
魔法	G.F.无ENCOUNTER		
抽取	道具	G.F.HP+10%	G.F.HP+20%
暗黑	HP+20%	G.F.HP+30%	时空魔法精制
HP+40%	HP+80%	ST魔法精制	



名称：水妖

属性：无

召唤技：Silence Voice

取得方法：在电波塔上的Boss中

ABILITY LIST

魔力J	ST攻击J	魔力Bonus	
ST防卫J	ST防卫J×2	召唤魔法+10%	召唤魔法+20%
魔法	G.F.	召唤魔法+30%	G.F.HP+10%
抽取	道具	G.F.HP+20%	应援
治疗	魔力+20%	生命魔法精制	ST药精制
魔力+40%		道具精制	



名称：大混乱兽

属性：风

召唤技：暴风圈突大

取得方法：在Disc2的Balamb村与风神战斗时，从她身上抽出。

ABILITY LIST

力J	速度J	速度+20%	速度+40%
属性攻击J	属性防御J	先制攻击	召唤魔法+10%
属性防卫J×2	魔法	召唤魔法+20%	召唤魔法+30%
G.F.	抽取	G.F.HP+10%	G.F.HP+20%
道具	吸收	G.F.HP+30%	应援
力+20%	力+40%		

Guardian Force



名称：大海兽

属性：水

召唤技：大海啸

取得方法：在Disc 2的Balamb Garden中与罗古战斗时，从他身上抽取。

ABILITY LIST

魔力J	精神J	精神Bonus	
属性攻击J	属性防卫J	召唤魔法+10%	召唤魔法+20%
属性防卫J×2	魔法	G.F.HP+10%	G.F.HP+20%
G.F.	抽取	G.F.HP+30%	应援
道具	回复	支援魔法精制	
精神+20%	精神+40%	G.F.回复药精制	



名称：魔列车

属性：毒

召唤技：无尽头的暴走

取得方法：在Dead Eyes Point(Esthar之街的东南)中取得所罗门之指轮后，利用6个万能药、6支铁管及6个触手来发动便可获得。

ABILITY LIST

属性攻击J	魔法	召唤魔法+10%
ST攻击J	G.F.	G.F.HP+10%
属性防卫J×4	抽取	随时呼出改造店
ST防卫J×4	道具	禁断魔法精制
黑暗	吸收	上级魔法精制



名称：地狱犬

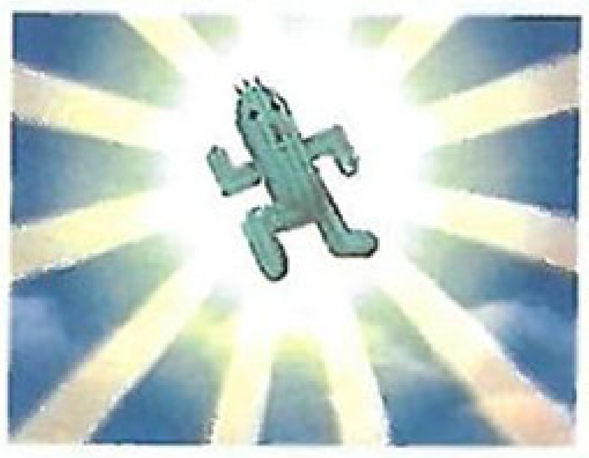
属性：无

召唤技：反击之狼烟

取得方法：在Disc 2的Galbadia Garden中战胜他便可。

ABILITY LIST

力J	魔力J	抽取	道具
精神J	速度J	速度+20%	速度+40%
命中J	ST攻击J	自动使用加速魔法	
ST防卫J	ST防卫J×2	Double消费1	
ST防卫J×4	ABILITY×3	警戒	G.F.HP+10%
魔法	G.F.	G.F.HP+20%	G.F.HP+30%



名称：仙人掌

属性：无

召唤技：针千本

取得方法：在仙人掌岛(Esthar之街的东南方)内打倒巨大仙人掌便可。

ABILITY LIST

回避J	幸运J	HPBonus	力Bonus
魔法	G.F.	体力Bonus	魔力Bonus
抽取	道具	精神Bonus	自动使用回复道具
防卫	自爆	Double消费1	G.F.HP+10%
回避+30%	幸运+50%	G.F.HP+20%	G.F.HP+30%
先制攻击	步行中回复HP		



名称：阿历山大

属性：圣

召唤技：圣之审判

取得方法：在Disc 2的Galbadia Garden中，从魔女Edea中抽出。

ABILITY LIST

		复活	精神+20%
精神J	速度J	精神+40%	药Level Up
命中J	属性攻击J	召唤魔法+10%	召唤魔法+20%
属性防卫J	属性防卫J×2	召唤魔法+30%	G.F.HP+10%
属性防卫J×4	ABILITY×3	G.F.HP+20%	G.F.HP+30%
魔法	G.F.	应援	上级魔法精制
抽取	道具	药的知识	



名称：油灯怪

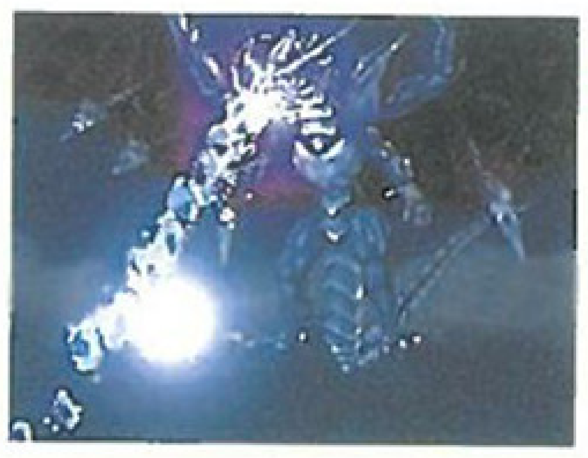
属性：无

召唤技：包丁

取得方法：在圣多拉遗迹内（Edea之家的东北方），打倒一定数目的油灯怪后，便会遇上油灯皇，将他打倒后便可获得。

ABILITY LIST

魔法	G.F.	自动使用药
抽取	道具	召唤魔法+10%
Level Drown	G.F.HP+10%	
Level Up	应援	
回避+30%	运+50%	减价
先制攻击	步行中回复	熟识面孔



名称：巴哈姆

属性：无

召唤技：Mega Flare

取得方法：在MAP的左下方（地图没有显示），进入海洋探查人工岛中战胜他。

ABILITY LIST

ABILITY×4	魔法	稀有道具	
G.F.	抽取	召唤魔法+10%	召唤魔法+20%
道具	力+60%	召唤魔法+30%	召唤魔法+40%
魔力+60%	抢夺	G.F.HP+10%	G.F.HP+20%
步行中回复HP		G.F.HP+30%	G.F.HP+40%
Auto Protect		应援	禁断魔法精制



名称：Eden

属性：无

召唤技：Elernal Flare

取得方法：在海洋探查人工岛的地下中，从Ultima Weapon中抽出的。要进入这儿必需先进入一次Luna Tick Pandora，只要队伍中有Zell便可将门打开。

ABILITY LIST

速度J	回避J	召唤魔法+10%	召唤魔法+20%
命中J	魔法	召唤魔法+30%	召唤魔法+40%
G.F.	抽取	G.F.HP+10%	G.F.HP+20%
道具	突击	G.F.HP+30%	G.F.HP+40%
暗黑	进食	应援	G.F.能力药精制
运+50%	Triple消费1		

Disc1～Disc4 游戏流程

Disc 1

- Balamb Garden 医务室
- 课室
- 炎之洞窟
- Garden 大堂
- Balamb 村
- Dollet 公园
- 电波塔
- Balamb 村
- Garden 大堂
- 宿舍
- 舞会
- 训练设施
- Garden 正门
- Timber 森林
- Dealing City
- Timber
- 列车作战
- Timber 森林
- 发掘现场
- Galbadia Garden
- Dealing City
- 无名王墓
- 卡维邸
- 地下水道
- 凯旋门

Disc 2

- Winhill 村
- D 地区收容所
- 飞弹基地
- Balamb Garden MD 层
- Master Room
- Fishermans Horizon
- Balamb
- Trabia Garden
- Galbadia Garden

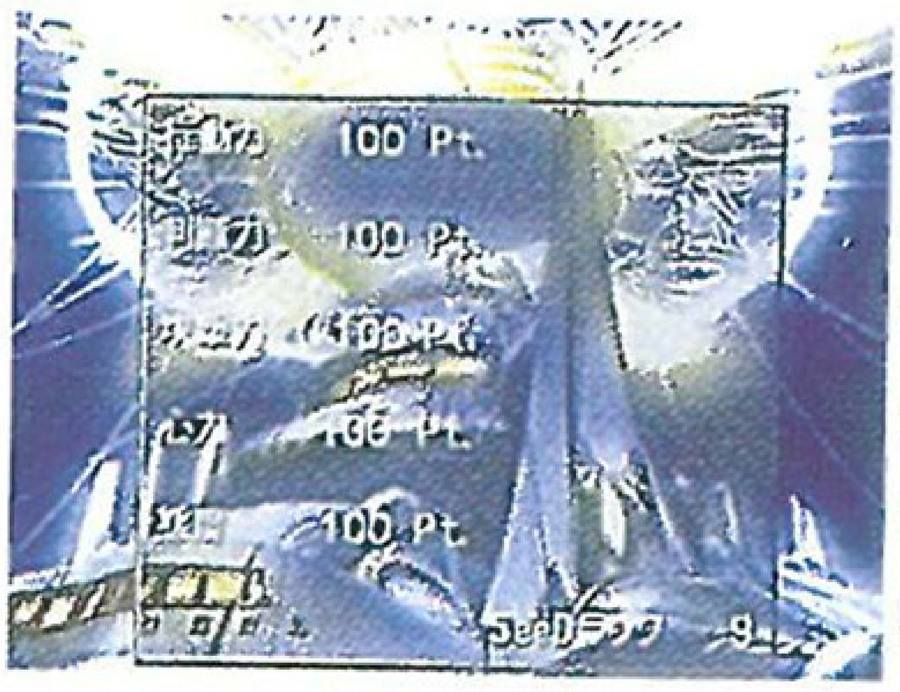
Disc 3

- Galbadia Garden 大堂
- Balamb Garden 宿舍
- 多拉比亚溪谷
- 孤儿院
- 白色 SeeD 船
- Esthar 西部
- 大盐湖
- Luna Tick Pandora 研究所
- 奥迪博士研究所
- Esthar 市街
- Luna Gate
- Luna Tick Pandora
- Luna Side Base
- 飞空艇神之黄昏
- Esthar 国立魔女纪念馆
- 孤儿院
- Dead Eyes Point
- Luna Tick Pandora

Disc 4

- 开始之房
- Artemisia 城

SeeD 的考试取得满分方法



SeeD 的考试成绩是取决于 Squall 由炎之洞穴至 Dollet 公国实地试验时之行为而定，在成为 SeeD 后便可看到结果，不过 SeeD Rank 是由行动力、判断力、攻击力、心力、态度来判决（各样能力以 100 为满分），各项能力平均分数便是玩家所得的 Rank，而且要取得满分并不是不可能的。

行动力

在 Dollet 公国实地试验中，收到撤退命令后与 BLACK WIDOW 战斗 1 次，并在 5 分钟之内返回登陆艇的话，便可取得 100 分。

判断力

在炎之洞穴中的事件中，Squall 以 Level 8～9 的状况，在 30 分钟的时间内完成考试便可取得 100 分。

攻击力

在电波塔的战斗中，Squall 的击倒敌人之次数以及取胜次数到达 60 次，便可以取得 100 分。

心力

在任何一场战斗中取胜，并且不作逃走指令，而每逃走 1 次将会被扣 20 分，与 BLACK WIDOW 的战斗则例外。

态度

在 Dollet 公国事件中，不与 A 班和 C 班谈话（Selphie 除外）、不走捷径（即不跳崖）以及救回中央广场的狗便可以取得 100 分。

总结

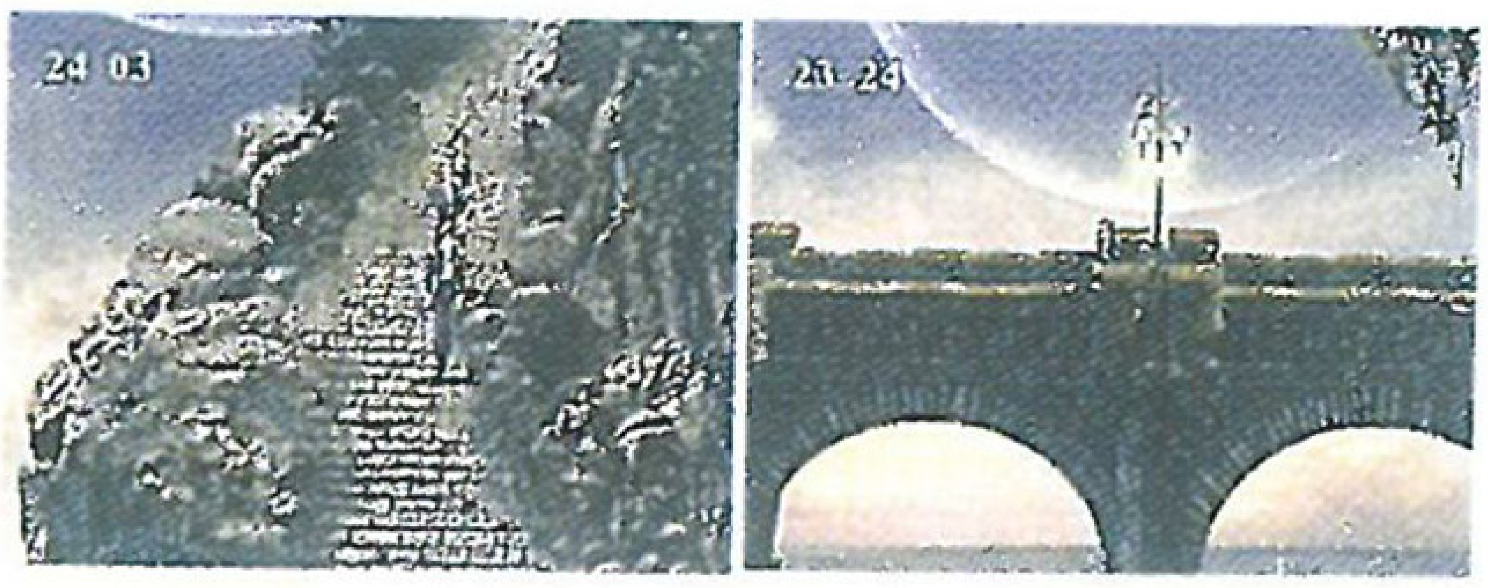
以 LV 8 和 30 分钟内完成炎之洞穴／不与 A 班和 C 班谈话／不走捷径／战斗不逃走／18 分钟内到电波塔／战斗 60 次／与 BLACK WIDOW 战斗 1 次／到达登陆艇时要余下约 25 分 6 秒

如何回避 BLACK WIDOW?

除了在电波塔强制要与 BLACK WIDOW 战斗外，



其他位置都可以回避他，在电波塔前时，只需一直按左便可回避；在山路时，只要用步行的速度便可以回避；至于在桥上时，当走到第 4 支电



灯柱时停止，再向左边走 1 支电灯柱位，然后向右走便可。

取得 Rank 10 之方法

即使能将所有项目取得满分，SeeD Rank 只能达 9 这个数目，至于要如何才取得 Rank 10 呢？其实只要将 BLACK WIDOW 打倒，SeeD Rank 便会达 10 了。

令 SeeD Rank 上升方法

除了在考 SeeD 的事件中取得 SeeD Rank 外，玩家还可以在 MENU 中“解说”的指令中作 SeeD 笔记测验，成功取得满分的话，便可以令 SeeD Rank 上升 1 个 Level，而每个测验共有 30 个 Level，玩家不妨挑战一下。

SeeD Test 答案（Yes=○／No=×）

LV.1	○×○○○××○××
LV.2	○×○○○×○○××
LV.3	××○×○○○×○×
LV.4	×○○○××○○××
LV.5	×××○○××○○○
LV.6	○×○○××○○×○
LV.7	○○○○○○×○○×
LV.8	×○××○○××○×
LV.9	×○××××××○○
LV.10	○×××××××○×
LV.11	○○×○○×○××○
LV.12	×○××○×○×○×
LV.13	○×××○×××××
LV.14	○○○○×○○×○×
LV.15	○○×××××○×○
LV.16	○××○×○××○×
LV.17	○×××○××○××
LV.18	○×××○×××××
LV.19	○××○×××××○
LV.20	○○×○×○○○××
LV.21	○○○○××○○○×
LV.22	×××○×××○○×
LV.23	○××××○○○○○
LV.24	○○××○○×××○
LV.25	○×○○○××○××
LV.26	○○×○×○×○××
LV.27	×○××××○×○×
LV.28	○××○○○×○××
LV.29	×××○○×××○×
LV.30	×○××××○×××

谜之UFO事件



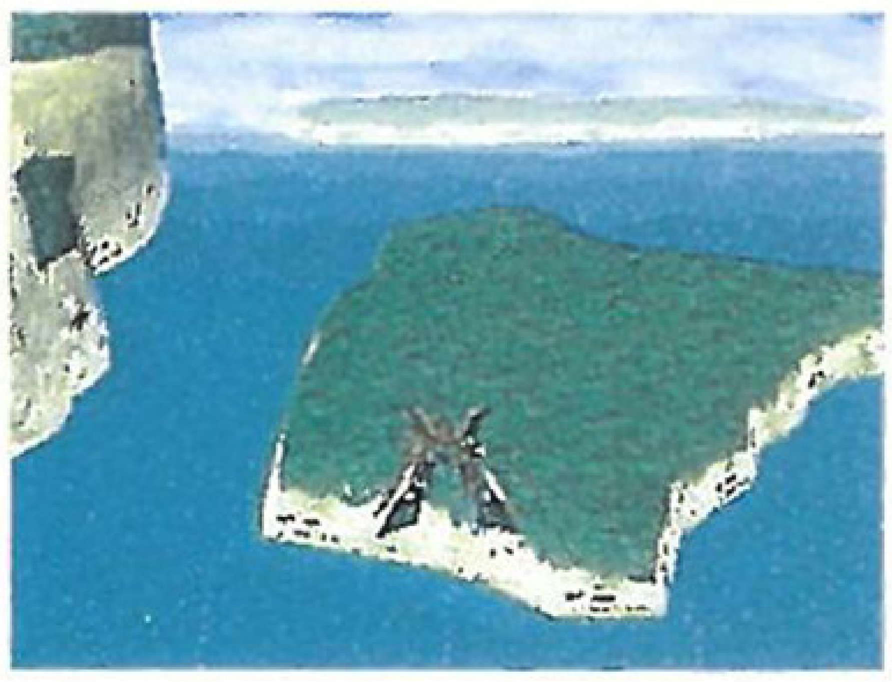


可以在世界中自由行动时，Squall会不时与怪物战斗，不过在某些地方移动时，有时会发生无敌人的战斗，此时玩家若将视线向上移，便可看到UFO飞过，并带走一些东西离开，真的完全不明白这是什么意思呢！

当遇到4次UFO后，若是到陆行岛圣域北方的山上移动，便会遇上"UFO？"的敌人，取胜后到Balamb Garden附近移动，就会和外星人战斗，这时他会问Squall取圣药，只要送5个药给他，他便会送给Squall东西，但如果将他打倒，便会获得G.F.用的加速装置。



贵重魔法



在《F.F.Ⅷ》中重要的魔法有很多，非常罕有，不容易获得，不过在这个世界里，有两个岛拥有这些强劲魔法的抽取点，那就是"最近天国之岛"和"最近地狱之岛"，它们分别在Esthar的东北方（即陆行岛圣域附近的岛）及Dealing City以西南方的岛。由于那儿的抽取点是很快复原（约绕岛一周的时间），所以玩家不妨来这儿收集贵重魔法了。顺带一提，虽然有这么"正"的地方，但是这儿的怪物全拥有100 Level,HP达40000以上……唔……要小心点啊！



Timber Magazine

在世界各地Squall都可以拾到不同类型的杂志，有的能学习招式；有的能改新的武器，可是却有一种杂志，取得后却不能在道具中出现，这便是"Timber Magazine"，当拾了这本杂志并且阅读过后，Selphie便会将杂志的内容放在Balamb Garden的电脑网络内，这时只要返回学校，到Squall的学习台上开动电脑，然后去"学祭实行委员会"的HOME PAGE内，就可以看到Timber Magazine的内容。原来这本杂志是由Laguna所编的，内里登有很多有关Laguna的事，大家不妨看看。





Laguna像

一行人可以利用学校到世界各地时，玩家也可到世界极北的地方，那儿有斯美族人的村落（即学校的MASTER罗古之族人），当进入工房时看见Laguna像，为了知道他的事便找长老会谈，之后工房的人会要求Squall找寻五块石头，分别是青石、风石、命石、影石和水石，只要齐集这些石头，将它交给工房的人，这样长老会将"凤凰羽毛"送给Squall。





石头种类	取得地方
青石	在工房的右上房
风石	宿屋旁的中形石
命石	大树下的巨大石
影石	在入村前的影子交错点
水石	居民家内的手洗盘

玩家之窗



玩具精品——逛街纸上行 70
秘技门 73
GAME 画廊 76
游戏发售大观园 78
游戏排行榜 80

玩具精品

逛 街 纸 上 行



发光会叫比卡超!

POCKET MONSTER中极受欢迎的比卡超在启动电源后，用手轻触它的肚皮便会发出声音，它总共可发出16种不同的声音，而且更会在特定的条件下发光！此商品有30cm高，是一只相当有趣而且多样化的商品。顺带一提的是此商品的推出日是POCKET MONSTER三周年纪念的2月27日！

●已经推出

●玩具

●6980日元



POKEMON LURE KEYCHAIN

相信各位的生活中总少不了锁匙吧!但是有否想过选购一个精致可爱的锁扣呢？现在POCKET MONSTER便推出了一系列的可爱锁扣给阁下选购了，而此系列的最大特色，可以说是每个锁扣的本体和尾巴均分为两个部件，相当有趣呢。此系列锁扣全数共有5种。

●已经推出 ●锁扣 ●1200日元

《BIOHAZARD》限定版手表



为了庆祝《BIOHAZARD》三周年，CAPCOM推出了这只极具收藏价值的《BIOHAZARD》限定版手表！而这只手表的限定数为全球1999只，加上外型设计极为精致，相信各位《BIOHAZARD》FANS又要破财了！

●3月22日●手表

●60000日元





CABLE PACKUN

相信各位都会对又长又乱的电线感到相当苦恼，有见及此，CABLE PACKUN的出现为不少机迷消去了这个烦恼。这个CABLE PACKUN是可以把不同的电线（如AV线、控制器连接主机线）有效地收藏，使用方法简单而且方便，是一件相当实用的配件呢！

●线类收藏器

●（大）650日元；（中）600日元；（小）550日元



《往北去》项链

以《往北去》为题的商品，而此项链更可说是完全模仿了原著中的色彩和设定，是一件极具气质的项链呢！特别令人注目的是此项链是由著名项链制造商"北海道小樽堂"所制，单是购买其手工已经物超所值了。

●已经推出●项链

●3900日元



MISTY EYES-WANNABE-

极受欢迎的SNK游戏女角麻宫雅典娜，于去年"SNK游戏SOUND TRACK"演出过后便一直没有听过她的声音，现在她终于以PS最新游戏的造型推出了此张原声大碟。而此SINGLE中包括了游戏的主题曲WANNABE和插曲NEW LIFE以及这首歌的INSTRUMENTAL（纯音乐版），喜欢麻宫雅典娜的朋友万勿错过啊。

●主题曲●已经推出●2，136日元（album)&971日元



WONDER SWAN公式GUIDEBOOK

新颖型的掌上游戏机WONDER SWAN正式推出了！而这本公式GUIDEBOOK的内容包括了开发WONDER SWAN的意念以及访问开发者，而且还加入了首批游戏的部分攻略。

●已经推出●96P●680日元





美少女FIGURE COLLECTION

美少女角色在动画或是电脑游戏，都占有很重要的位置，有时一些受欢迎角色有不同的制造商同时生产，令买家要多加考虑，这本新推出的特集“美少女FIGURE COLLECTION”是由名制造商“BOME”同“海洋堂”所监修的，他们还出一些受欢迎的作品来介绍，选列出生产日期、售价、作者、图文并茂，但可惜作品就少了一点。

●出版社：主妇之友社
●售价：2400日元



超级机械人大战热血合金

超合金的热潮可说是有增无减，继超合金魂后，“超级机械人大战热血合金”系列已经推出第二集了，同上一集一样，都以三款机械人为一套，而推出的有“铁甲万能侠2号”、“勇者雷登”，以及“无敌钢人泰坦3”，各有独立配件附送，而“勇者雷登”还可以加上配件，变成神鸟模式，虽然是Q版，但也令玩家爱不释手！

●一套 $180



冬季滑雪系列玩具人物

SANRIO公司的著名玩具人物，所出的玩具精品，吸引了很多不同年龄的女性，除了玩具人物本身可爱之外，也为玩具设计不同衣着款式，令可爱的程度有增无减，自“睡衣系列”、“浴衣系列”后，又一新系列推出，就是“冬季滑雪系列”了，各玩具人物穿上雪褛，踏上雪橇，太可爱了，各男士又有新的送礼选择了！



●全五种 各 $60 元



浪客剑心动画杰作集



“浪客剑心”这套动画，相信大家都一定看过，虽然TV版在日本暂时完结了，但剑心热潮还未停止，跟着就有新的OVA“追忆编”，为了令大家再一次重温TV版，少年周刊JUMP便推出特别编集“动画版浪客剑心杰作集。流浪人”，收录了各人物的各场面，还有一些封面作品，当然少不了新作OVA的插画，一定可以满足各剑心迷！

●出版社：集英社 售价：1000日元

“铁甲万能侠、恶魔人、HONEY蜜儿”匙

当你看见这个包装，相信大家一定以为只是一个普通透明匙扣，这样你们便错了，因为盒里还有一片CD-ROM，内里有一个CG SCREEN SAVER，它会在你的WINDOW中周围移动，而当你用MOUSE对着玩具CLICK一下，它还会做出不同的动作，这个匙扣共有三款，都是永井豪先生笔下的人物，有“铁甲万能侠”、“恶魔人”、“HONEY蜜儿”。

● “铁甲万能侠” $70
● “恶魔人”、“HONEY蜜儿” 各 $50

《TV MAGAZINE》70年代回顾本出版

“TV Magazine 70’s英雄创世期Memory”这一本书，是“讲谈社”出版的动画杂志《TV MAGAZINE》的70年代回顾本，除了收录各封面外，还有当时所绘画的图画介绍，所赠送过的附录，连载漫画等，一一详细介绍，资料十分丰富！



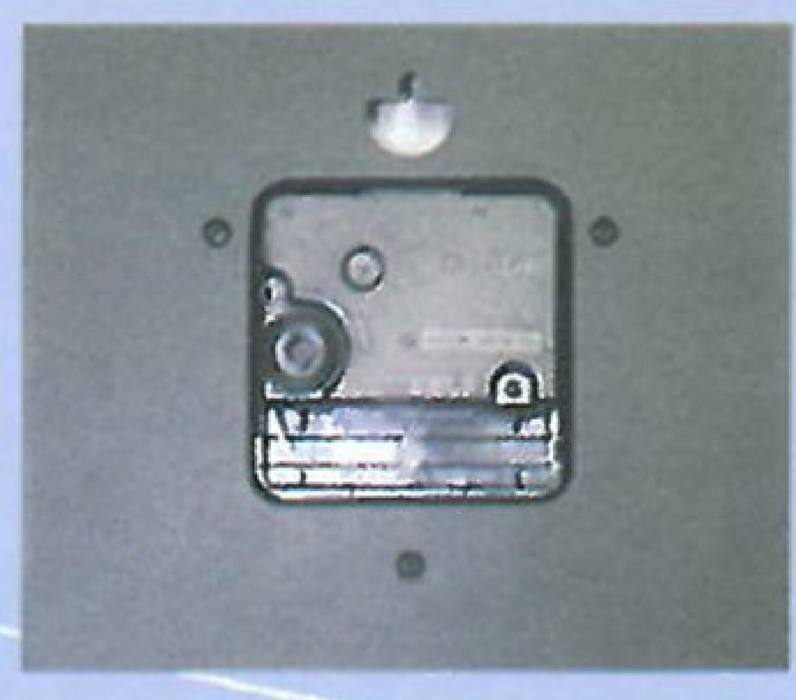
●出版社：讲谈社 ●售价：2800日元

逛 街 纸 上 行

FINAL FANTASY COLLECTION ANNIVERSARY PACKAGE



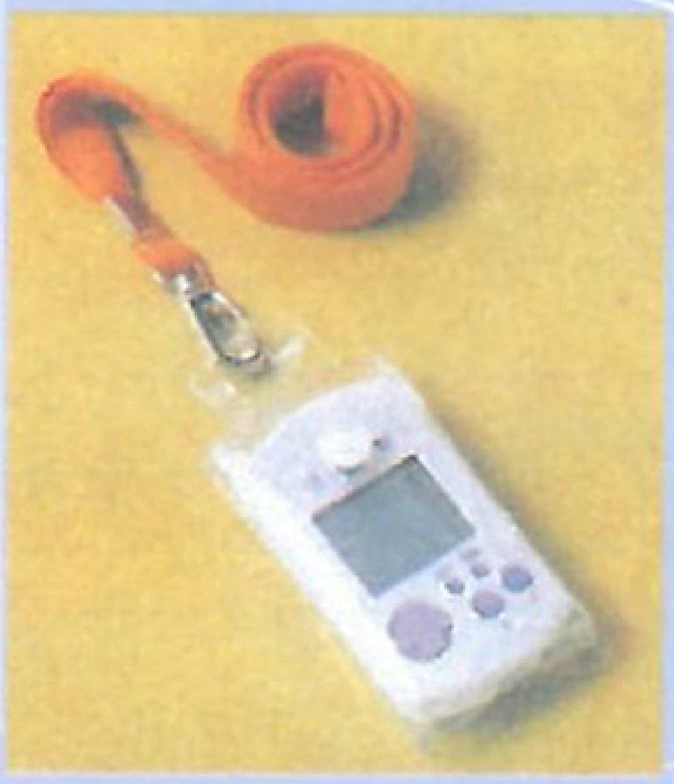
RPG 著名厂商 SQUARE 已很久没有推出这类限定版游戏，而这一次为了旗下最HIT系列的IV、V、VI三合一大全集，自然下足本钱，精美大纸盒内除了游戏外，更附送了特别为此限定版而造的《F.F.VI TINA时钟》，钟面的少女TINA出自天野喜考的手笔，绝对是《F.F.》迷的必然珍藏，而这套装内除了Game及钟外，更会送2A电池，大家一买即用，十分方便。





●钟面数字自然是用了带有《F.F.》特色罗马数字。

TSUKUMO ORIGINAL CASE



相信大家在买了DC主机后都会顺手买一张VMS MEMORY CARD，而由于此机可以DOWN MINI GAME带出街玩，所以九十九电机公司为了大家携带的方便，特意推出了这个VMS连绳透明套“TSUKUMO ORIGINAL CASE”，而绳子方面会分为茶、橙、粉红、绿、黄等五种色，售价为400日元。

●已推出● VMS 套● 400 日元

DC 系列用品

东京GAME SHOW’99春，除了各游戏厂商向外界展示未来的新作之外，当然也是售卖游戏商的好时机，SEGA方面在自己的摊位内售卖DC商品，当中包括电话绳、MEMO PAD及打火机等等。



● MEMO PAD 售价 1,000 日元

●限量 200 个的 DC ZIPPO 打火机，售价 6，800 日元

●全新版本 DC 电话绳 500 日元



攻略书POCKET MUU MUU公式GUIDE

推出了好一阵子的PS VMS——POCKET STATION，除了有不少PS GAME对应之外，其主要PS专用GAME《POCKET MUU MUU》才是其最主要的MINI GAME来源，这GAME内的MINI GAME及工具软件加起来共有101只之多，如要完全了解，这本GUIDE BOOK便绝对不能错过。

●已推出 ● 112P ● 900 日元



立体忍者活剧 天诛 忍凯旋　PS／SME　☆隐藏指令大公开

首先公开三个游戏中极有用的隐藏指令，只须依照下面表中的指示输入，便可得到各种效果，其中尤其值得一提的是，回复体力的指令可在游戏中随时输入，更不限使用次数，实在十分方便。

效果	输入场所	指令
回复体力	游戏中暂停	L1、R1、右、下、左、上
自由选关	任务选择画面	按着□、L1、R1、右、下、左、上
选择所有语言	语言选择画面	按着□、L1、R1、上、下、右、左

火热秘技 ABC…



CYBER 大战略　PS／SYSTEMSOFT　☆DEBUG 模式

在出现“PUSH START”字样的标题画面中，同时按左、L1、R2、SELECT、O，便可进入 DEBUG 模式，玩家可以自由选关进行游戏，或者欣赏故事中的对话画面。

另外在爆机之后，不要 RESET 游戏而直接再次开始游戏，这样游戏便会保留上次爆机时的机体成长状态，支援程式的所持数，总回合数及总杀敌数来从头开始游戏。



神机世界　DC／SEGA　☆删去战斗中的对白

一个非常之简单的秘技，适合分秒必争的都市人，只须在角色使出必杀技，叫出必杀技名称之前按 B 键，便会把声音删去，提高游戏进行的速度。



MONSTER FARM 2　PS／TECMO　☆发现新的怪兽！

使用这个秘技便可得到神秘的怪兽“火之鸟”，首先要令怪兽的级数在D以上，人气则要在40分以上，这样在6月的第一周便会发生往火山冒险的事件，当进入火山之后，可以看到火之鸟在飞翔的画面。之后再次回到火山进行道具探索，便可得到道具“火之羽毛”，拿着这条羽毛到怪兽工房中跟任何一头怪兽合体，火之鸟便会诞生。



ATHENA　PS／SNK　☆发现掌上游戏机

想不到在游戏中竟然隐藏着一部掌上游戏机，而且外形跟SNK的最新掌上游戏机 NEO GEO POCKET COLOUR 十分相似！取得的方法十分简单，秘密就在游戏的开场动画中，在动画的最后可以看到雅典娜的坐位是在一年 A 组班房的 f-02。当游戏开始之后，马上调查雅典娜的坐位，即是走廊旁边第二行第三个座位，便可得到这部迷你游戏机，要注意的是只有在第一章之中才可得到。游戏机中收录了一个迷你育成游戏，透过主角的移动步数来令游戏机中的雅典娜进行五个阶段的成长，玩家要在每行一百步左右便使用游戏机一次，可使雅典娜成长得更健康。

PSYCHIC FORCE 2012　DC/FIG/TAITO

☆ EMILIO 的隐藏色



EMILIO 原来在最后一版时会以敌人身份登场，这时她的衣服颜色会有所不同，而这个隐藏色其实是有方法使用的。红色 EMILIO：使用 EMILIO 的次数超过 30 次便可，跟着在选人时把游标移到 EMILIO 处再按 x 键便可，除了这个条件外，游戏时间超过 16 个小时也可使用她，不过在 TRAINING MODE 中则不能使用。金色 EMILIO：使用 EMILIO 的次数超过 50 次便可，跟着在选人时把游标移到 EMILIO 处再按 Y 键便可，除了这个条件外，游戏时间超过 18 个小时也可使用她，不过在 STORY MODE 中则不能使用。





隐藏角色

WONG

使用条件

1/ 在 STORY MODE 中把 10 位基本角色（MIGHT、PATTY、WENDY、GENSHIN、CARLO、REGINA、GATES、EMILIO、SETSUNA、GUDEATH）全部 CLEAR 便可，难易度及 CONTINUE 次数都没有限制，可在所以 MODE 中使用他。

2/ 游戏时间超过 6 个小时便可使用他。

WONG 招表

MIDDLE WEIGHT

	基本指令	追加指令
皆之烙印	远距离时按弱键	
幻影之轨迹	远距离时按强或→→＋强	
次元之瞬间	←→＋弱或强	
FEINT	←→＋弱或强	
戒之洗礼	→→＋弱	剑 12 本 ←→←＋弱或强
战怵之伏线	←→→＋强	
虚空之幻影	被击飞时→→＋弱	
命运之选择	←↙↓↘→＋弱或强	
悠久之诱惑	方向键转一圈＋弱	
完全之世界	方向键转一圈＋强	

KEITH

使用条件

1/ 在 ARCADE MODE 中把 10 位基本角色（MIGHT、PATTY、WENDY、GENSHIN、CARLO、REGINA、GATES、EMILIO、SETSUNA、GUDEATH）全部 CLEAR 便可，难易度及 CONTINUE 次数都没有限制，但 ROUND 数要在 2 ROUND 以上，可在所以 MODE 中使用他。

2/ 游戏时间超过 12 个小时便可使用他。

KEITH 招表

MIDDLE WEIGHT

	基本指令
CRYSTAL KNIFE	远距离时按弱掣
FRIGIT RANS	远距离时强或→→＋强
FRIGIT SPIRE	←→＋弱
FRIGIT SPAIN	←→＋强
FRIGIT PRISON	方向键转半圈＋强
FRIGIT SHELL	←→→＋弱
BRIZZER TOOLS	←→→＋强



BURN

使用条件

1/ 在 KEITH 及 WONG 出现了之后，使用他们来 CLEAR STORY 及 ARCADE 两个 MODE 便可，难易度及 CONTINUE 次数都没有限制，但ROUND数要在2ROUND以上，可在所以 MODE 中使用他。

2/ 游戏时间超过 14 个小时便可使用他。

BURN 招表

MIDDLE WEIGHT

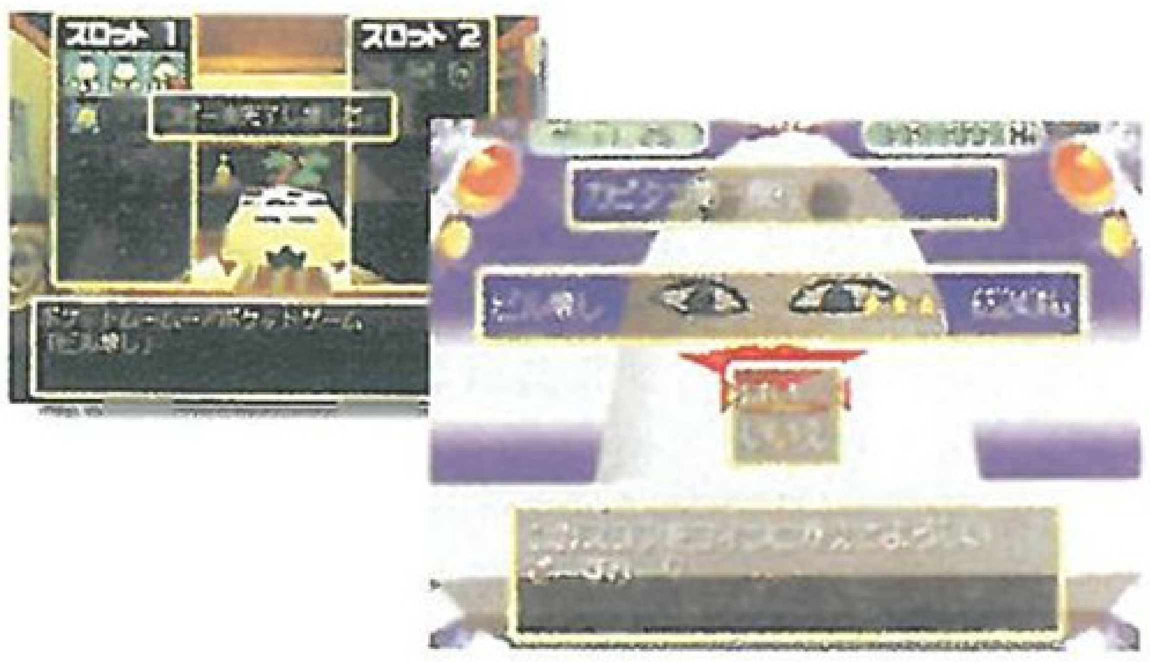
	基本指令
SPIN FIRE	远距离时按弱键
FRAME SHOT	远距离时强或→→＋强
BURNING TRIAL	→→＋弱
EXPRODER	←→＋弱
TRIANGLE HIT	←↙↓↘→＋强
爆发	←↙↓↘→＋强
NOVA FLARE	←→→＋弱
NOVA FLARE SHOT	强或→→＋强
BOOST END	←↙↓↘→＋弱
GOD PHOENIX	←→→＋强



POCKET MUU MUU　PS/VAR/SCE

☆无限金钱秘技

要做到这个秘技先要准备《POCKET MUU MUU》及 POCKET STATION，先从《P.M.M.》中 DOWNLOAD MINI GAME 到 POS，在 POS 上玩过之后会得到一些分数，之后把这些分数拿回《P.M.M.》



世界的银行中是可以换钱的，换完后分数当然会消失，但只要在换之前把POS上的SAVE COPY到另一张MEMORY CARD上，之后才到银行中换钱，换完钱后把MEMORY CARD的SAVE COPY到POS上，那么POS上的分数又会重新出现，这样又可再次换钱，只要重复这些步骤，便可使钱无限地增加。

OPTION TUNING CAR BATTLE 2　PS/RAC/JALECO

☆有用三大秘技

在CHALLENGE MODE的MENU中，同时按下2号手柄的○、△及R1不放来按←，这样便可令COUPON增至1000之多。在ARCADE MODE的MENU中，同时按下2号手柄的○、△及R1不放来按←（可得到EXTRA CAR）或→（使用FULL TUNE之车）。在标题画面时按下2号手柄的○、△及R1不放来按→，便会突然出现STAFF ROLL。

月华之剑士　PS/FIG/SNK

☆选用两大隐藏角色

在选角色画面时，同时按着L1、L2、R1及R2四个键不放，再把游标移到画面外，便可选到晓武藏及嘉神慎之介。而若把STORY MODE打爆（任何角色都可）可以上述同样方法来用到PS版3个原创角色。

CYBER大战略　PS/SLG/SYSTEMOFT

☆自由选MAP

这是一个可以自由选SCENARIO或MAP的秘技。在标题画面时，同时按←、L1、R2、○及SELECT键，若成功的话便可进入选版画面选版。

创造游戏软件　PS/SLG/IMAGINEER

☆发表隐藏开发者

原来有不少隐藏的CREATOR，不过需要达到一定的条件他们才会出现。

隐藏CREATOR	条件
青空大器	在射击游戏中，打倒BOSS看完ENDING后他便会出现
出云美月	在动作游戏中，打倒BOSS看完ENDING后她便会出现
风见AYU	在格斗游戏中，打倒电脑角色后她便会出现
风见作平	在SLOT游戏中，取得2000个金币以上他便会出现

MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER EX EDITION
PS/FIG/CAPCOM

MEGA 豪鬼现身

先把游戏CLEAR一次，然后在选角色画面时把游标指向豪鬼，按SE-LECT键5次便可选到MEGA豪鬼了！若改为按SELECT键6次的话便可选到APOCALYPSE。

使用其他隐藏人物

先把游戏CLEAR一次，然后输入以下指令，便能够使用游戏中的隐藏角色。

豪鬼招表

MEGA豪波动拳	↓↘→+P（空中亦可）
MEGA豪升龙拳	→↓↘+P
MEGA龙卷斩空脚	↓↙←+K（空中亦可）
MEGA天魔空刃脚	空中时↓↘→+K
MEGA阿修罗闪空	→↓↘or←↓↙+P×3orK×3
◆SCRAMBLE豪拳	↓↘→+P×2orP×3
◆HIGH MEGA豪BEAM	←↙↓+P×2orP×3
◆THUNDER豪SHOWER	↓↘→P×2orP×3
◆SHINNING豪SHOCK	弱P、弱P、→、弱K、强P（空中亦可）

隐藏人物	输入方法
MEGA ZANGIEF	按着SELECT键来选择BLACK HEART
杀意之隆	按着SELECT键来选择HULK
SHADOW NASH	按着SELECT键来选择DHASLIM
U.S.AGENT	按着SELECT键来选择VEGA
MISFESTO	按着SELECT键来选择OMEGA RED
ARMOR SPIDERMAN	按着SELECT键来选择SPIDERMAN



兰州　米咪



内蒙　晓明



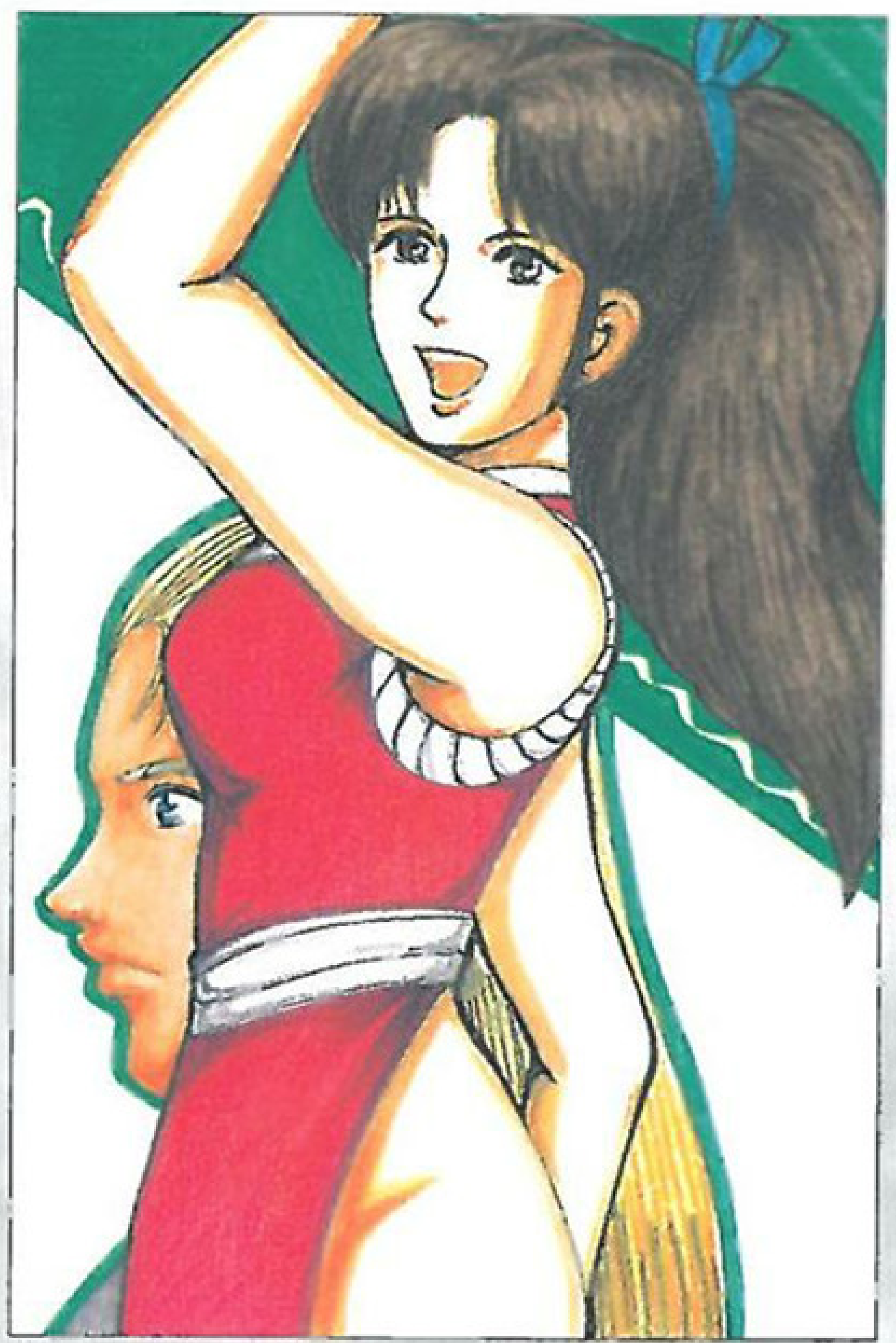
上海　王宏



西安　文沛



辽宁　李明芹



郑州　马铮



哈尔滨　沈薇



新加坡　景景

游戏发售大观园

NEO GEO POCKET

5月	
饿狼传说 FIRST CONTACT	SNK
NEO · 21（暂名）	DAINA
6月	
*PUYO PUYO通（暂名）	SNK
*DIVE ALERT BAN篇（无线对应）	DAINA
*DIVE ALERT LEBECA篇（无线对应）	DAINA
BIG TOURNAMENT GOLF（暂名）	SNK
NEO*BACCARA（暂名）	DAINA
7月	
上海（暂名）	SNK
COOL BOARDERS POCKET（暂名.Dreamcast对应卡带）	WAVE SYSTEM
MAGICAL DROP POCKET（暂名）	DATA EAST
THE · 高校野球	ADK
POCKET FISHING（暂名）	ADK
8月	
幕末浪漫月华之剑士（暂名）	SNK
卒业写真（暂名）	ADK
HYPER * GALS麻雀	ADK
9月	
DIGITAL PRIMATE（暂名）	SNK
99秋	
POCKET LOVE（暂名）	KID
未定	
*哪里都有麻雀（无线对应）	ADK
NBA HANGTIME（暂名）	ATARI
NFL BLITZ（暂名）	ATARI
MORTAL KOMBAT（暂名）	ATARI
对战BILLIARD * BREAK SHOT	ADK
BATTLE ROYAL（无线对应卡带）	ADK
小MERON之成长日记2	ADK
WORLD HEROES * POCKET	ADK
ROCKMAN * POCKET（暂名）	CAPCOM
THUNDER V（暂名）	ARUZE
ZIROKICHI（暂名）	ARUZE
HINABI（暂名）	ARUZE
PACMAN（暂名）	SNK
FAMILY STAR（暂名）	SNK
# 驾车GOI2（暂名）	SNK
#SOCOER DATA BASE SIMULATION（暂名）	JAPAN VISTICK
#POPEYE & BETTY CARTOON RIDE（暂名）	JAPAN VISTICK
#PACHINKO SIMULATION VOL.（暂名）	BOSS COMMUNICATIONS
#PACHINKO SIMULATION VOL.（暂名）	BOSS COMMUNICATIONS
#PUZZLOOP（暂名）	MIOHELLE
#SNK GALS FRIGHTERS（暂名）	梦工房

PLAY STATION

6月	
*GUN GAUGE	KONAMI
JAIL BREAKER	NEC INTERCHANNBL
摆弄大子	ENIX
HEBEREKE STATION(SUN COLLECT BEST)	SUNSOFT
THE YELLOW MONKEY TOUR 99 IN P.S.PLATINUM TICKET（暂名）	FAN HOUSE
*MYSTIC DRAGOON	XING ENTERTAINMENT
GEM	KAG
*UFO-A DAY IN THE LIFE-	ASCII
*ACID	TAKI工房
SLAYERS ROYAL 2	角川书店
SuperLite 1500 SERIES Vol.4 CURLING	SUCCESS
SuperLite 1500 SERIES Vol.5 ARM BREAST	SUCCESS
SuperLite 1500 SERIES Vol.6 ASTEROID	SUCCESS
SuperLite 1500 SERIES Vol.7 TALENTS WARS a	SUCCESS
#GRANDIA	GAME ARTS
PAKA PAKA PASSION	PRODUCE
PACHINSLOT完全攻略Vol.4(暂名)	日本SYSCOM
*黑瞳之NOA	GUST
*MELTYLANCER THE 3rd PLANET（暂名）	KONAMI
TWINS STORY	PANTHER SOFTWARE
●PRUMUI PRUMUI	CULTURE PUBLISHERS
CYBERNETIC EMPIRE	日本TELENET
小不点RALF之大冒险	NEW
PRESSURE ZONE(暂名)	TAKI工房
CINEMA英会话SERIES Vol.6爱之巢	SUCCESS
SUPER CHINESE FIGHTER EX	CULTURE BRAIN
逾越我的尸	SCE
SUPER ROBOT大战COMPLETE BOX	BANPRESTO
POP COLLECTION Vol.2 MISSLAND	ALTRON
POPULOUS～THE BEGINNING～	ELECTRONIC ARTS SQUARE
LORD OF MONSTERS	SCE
PACHINKO完全攻略Vol.4	日本SYSCOM
PLANET DOB	HUDSON
ABE' 99	RIVEERHILL SOFT
# 恋爱讲座REAL AGE	IMAGINEER
# 铁拳传说WILD ANBITION	SNK
# 私立JUSTICE 学道 热血青春日记2	CAPCOM
# 必杀PACHINKO STATION5	SUNSOFT
7月	
LORD OF FIST	MEDIA WORKS
*PESTAURANT DREAM	TEICHIKU
*●POCKET FAMILY	HUDSON
给有一天会重遇的未来(明天)SHROU编	SME
给有一天会重遇的未来(明天)SAYURI编	SME
DINO BREEDER another progress J	J · WING
稻川淳二之怪谈物语(暂名)	VISIT
BLADE MAKER	翔泳社
AQUANAUT之假期2	ARTDING
POP COLLECTION Vol.3 CITY BRAVO!	ALTRON
# 必杀PACHINKO STATION 6	SUNSOFT
8月	
POP COLLECTION Vol.4 MIGHTY HIT	ALTRON
Superlite 1500 SERIES Vol.8 ENDLESS SEASON	SUCCESS
Superlite 1500 SERIES Vol.9 PANGER	SUCCESS
Superlite 1500 SERIES Vol.10 LODE RUNNER	SUCCESS
#CLICK漫画CLICK之日	德间书店
9月	
*MAGICAL DROP F大冒险一点也不轻松	DATAEAST
探侦神宫寺三郎灵火消失之间	DATAEAST
闭锁病院（暂名）	VISIT
99春	
1970年代风机械人动画GET P-X	AROMA
●MR PROSPECTOR	RYSMICS
MACROSS VF-X2	BANDAI VISUAL
NBA POWER DUNKERS 4	KONAMI
JERSEY DEVIL之大冒险	KONAMI
MONSTER COLLECTION(暂名)	角川书店
邪马(暂名)	KONAMI
BOYS BE…2ND SEASON	讲谈社
TANK SIMULATOR（暂名）	ASCII
●BURGER BURGER 2(暂名)	GAPS
SHALE BLAKER	NEC INTERCHANNEL
WAN WAN BLARY(暂名)	KONAMI
STRAY SHEEP	ROBOT
●到处也一起(PocketStation专用CD-ROM)	SCE
●CAPA(暂名)(PocketStation专用CD-ROM)	SCE
JAPAN(暂名)	KONAMI
BLACKJACK VS松田纯	PONY CANYON
THE KING OF FIGHTERS' 98 DREAM MATCH NEVER ENDS	SNK
装甲骑兵VOTOMS LIGHTNING SLASH(PERFECT SOLDIER BOX3)	TAKARA
NHL BLADE OF STEEL	KONAMI
ASUKA 120% Final Buming Fest.	FAMILY SOFT
99夏	
*GALERIANS	ASCII
*PERSONA 2罪	ATLUS
*DIGITAL ART COLLECTION HERO YAMAGATA SPRING	IMAGINEER
*DIGITAL ART COLLECTION HERO YAMAGATA SUMMER	IMAGINEER
*DIGITAL ART COLLECTION HERO YAMAGATA AUTUMN	IMAGINEER
*DIGITAL ART COLLECTION HERO YAMAGATA WINTER	IMAGINEER
*GATE KEEPERS	角川书店
*ETERNAL CHAIN	VICTOR SOFT
*PINOCHIA之便梦	TAKARA
时之少女	BANDAI
SIMPLE 1500 SERIES Vol.11 THE PINBALL	CULTURE PUBLISHERS
SIMPLE 1500 SERIES Vol.12 THE QUIZ	CULTURE PUBLISHERS
POP' N TANKS	ENIX
三一万能侠大决战	BANDAI VISUAL
建设机械SIMULATOR KENKI ITSUPAI	富士通个人电脑系统
THE BISTRO	SYNCOM ENTERTAINMENT
L的季节	TONKIN HOUSE
LITTLE LOVERS SHE SO GAME	NTT出版
REMOTE CONTROL * DANDY～战斗(株)ROBOT警备阵～(暂名)	HUMAN
MARIA 2	AXELA
星界之文章	BANDAI VISUAL
JOJO奇妙冒险	CAPCOM
花火2 STAR MINE	魔法
GRAN TURISMO 2	SCE
SD GUNDAM GGENERATION-0	BANDAI
SPRIGGAN	FROM SOFTWARE
99甲子团	魔法
一击～钢之人～	BANDAI
STREET SCOOTER	TYO ENTERTAINMENT
LOVE LOVE TRUCK	TYO ENTERTAINMENT
PARTS' DIK	BANPRESTO
问答角色OKE DON!东映特摄英雄PART 1	BANPRESTO
PLAY STADIUM 4不灭之大LEAGUE BALL	BANPRESTO
ECHO NIGHT#2～睡眠支配者～	FROM SOFTWARE
#OFFICIAL FORMULA 1 RACING	IDOLS INTERACTIVE
# 东京恶魔PLANETKIO	ASMIK ACE ENTERTAINMENT
#PLANET LAIKA	ENIX
# 圣剑传说LECEND OF MANA	SQUARE
# 提黑马	SCE
#FORMULA NIFPON' 99～成为RACING DRNER～	TYO ENTERTAINMENT
#RONG RONG～DOROTHY之大冒险～	TYO ENTERTAINMENT
#WORLD TOUR CONDUCTOR～世界梦纪行～	TYO ENTERTAINMENT
#MY GARDEN	TECNOSOFT
#MILANO之ARBEIT COLLECTION	VICTOR SOFT
# 青蛙之童话(暂名)	VICTOR SOFT
99秋	
# 冠冕王	BANDAI VISUAL
# 人鸟流	日本SYSTEM
#PUZZLE DE BOWLING	日本SYSTEM
星神沉没了的之大地(暂名)	MAX FIVE

SILENT BOMBER	BANDAI
COUNTDOWN VAMPIRES	BANDAI
#SPUKY PUKY(暂名)	TYO ENTERTAINMENT
# 青之6号(暂名)	BANDAI VI-SUAL

99冬

机动战士GUNDAM基利之野望~自护之系谱~	BANDAI
HEXAMOON GUARDIANS	INCREMENT P

99年

*PANZER FRONT	ASCII
*WIZARDRY~DIMGUIL~	ASCII
GUNGHO BRIGADE	TOMY
罗莫莱特的冒险(暂名)	GUST
KIMEROIHERO学园!	CSC MEDIA ART
JUNGLE PNTROL	CULTURE PUBLISHERS
TURNING POINT(暂名)	NAXAT
BATTLE SHIP YAMATO	LOCUSSAL INTERNATIONAL
Knights of GENESIS	ESCOT
PIXY GARDEN	ESCOT
鬼眼城	讲谈社
LOVE GAME'S PLUS (暂名)	TEARS
爆弹小子(暂名)	TEARS
PALM TOWN	MCOMMUNICATIONS
DEAR FRIENDS	VISUAL ART
H.A.E~BEELZEBUB~	GMP
STAR XIOM	NAMCO
ANIME IC STORY GAME(1) CARD CAPTOR SAKURA	ARIKA
逮捕令	PIONEER LDC

未定

GRIN ORITTER	KONAMI
想见你	KONAMI
HEART OF DARKNESS	SAMMY
● RAGNA CUBE LEGEND	SME
厄神(暂名)	IDEA FACTORY
DRAGON VALOR	NAMCO
TETRIS THE GRAND MASTERS(暂名)	ARIKA
Zill O' ll	KOEI
RING RISE	ASCII
魔道灵士SHIUON	ASCII
ACE COMBAT 3	NAMCO
ASH TO ASH(暂名)	E3 STUFF
海市蜃楼回廊	PLAY STAGE
圣龙传说(暂名)	BAP
GARURU~RIDING REVOLUTION~	MASIYA
NEUES	ESCOT
● CIRCUIT之狼II	MTO
JUST A LITTLE DOLL	ESCOT
WHITE DIAMOND	ESCOT
SYNCHRONICITY	A.D.M
THE RUINS	A.D.M
PACHINKO俱乐部	I.S.C.
多利弗斯学园初等部	ASCII
宇宙机动VANARK	ASMIK
森之王国(暂名)	ASMIK
眠之兰	ASMIK
BONO BOARD	AMUSE
传说童面人的谎言(暂名)	WIZARD
MAIN ROTAR(暂名)	F COMPUTER ENTERTAINMENT
FLY(暂名)	MDB
谢拉泽传说 黄金之帝国(暂名)	CULTURE BRAIN
飞龙之拳COLLECTION(暂名)	CULTURE BRAIN
心跳回忆2(暂名)	KONAMI
DOOPERS	CYBERTECH DESIGN
FENSER	CYBERTECH DESIGN
GRUDA	CYBERTECH DESIGN
PROJECT CHAOS	CYBERTECH DESIGN
VIRTUAL REMOTE CON	3D
HERMIE HOPPERHEAD鸡蛋方块	SCE
WONDERLAND SHOCK1950美国梦	SCE
驼果子屋KID	流工房
Q版问题请你告诉我	TEARS
SNOW QUEEN	东北新社
立体飞行射击(暂名)	NAMCO
枪击游戏(暂名)	NAMCO
新育儿QUIZ MAY ANGEL(暂名)	NAMCO
TIRE BREAK	BODY
REAL ROBOT战线	BANPRESTO
LIPROS(暂称)	VISUAL ART
OGARIAN亚人传	VISUAL ART
堆积比赛	PROSEED UNI
CLOCK TOWER 3	HUMAN
JLEAGUE EXCITE STAGE VI	EPOCH社
ARKS 1000	CLIFF INVENTION
维住金完结编	VING
BAD MOJO(便利店专用)	OPEN BOOK 9003
CONTRA~战争的遗产~	KONAMI
DAREDEMO GAME银河英雄传说~GOIGOISUGOROKU盛(暂名)	德间书店
重装机兵VALKEIN 2	MASIYA
MELKURIUS PRETTY	NEC INTERCHANNEL
DRAGON QUEST VII	ENIX
ECO(暂名)	ENIX

● POCKET单·POCKET熟(PocketStation专用CD-ROM)	SCE
多伦与哥匠(暂名)	CAPCOM
HARLEM BEAT (暂名)	KONAMI
CAPTAIN BLASTO	SCE
UL TRA BASESALL EX	CULTURE BRAIN
谢拉泽都传说	CULTURE BRAIN
飞龙之拳COLLECTION	CULTURE BRAIN
CHAOS HEAT	TAITO
CREATIVE RPG (暂名)	TAITO
SUPERMAN	TAITO
CAPCOM AVG NEST STYLE (暂名)	CAPCOM
金田一少年之事件簿~青龙传说杀人事件~	讲谈社
#SILVER事件	ASCII
# 我的YACHT (暂名)	ASCII
#YOSHIMOTO名侦探(暂名)	NAMCO
#STATLING ODSSEY II魔龙战争	RAY FORCE
#STATLING ODSSEY III-MILLENNIUM之圣战	RAY FORCE

DREAMCAST

6月

CLIMAX LANDERS	SEGA
*THE KING OF FIGHTERS' DREAM MATCH 1999	SNK
*超发明BOY KANIPAN~暴走ROBOT之谜! ?~	SEGA
GIANT GRAM~全日本职业摔角2IN日本武道馆~	SEGA
# 生青兵法EXPAND DOUBLE	IMAGINEER

7月

日本PRO麻雀连盟公认彻万免许皆传	NAXAT
新日本职业摔角斗魂系列传4(暂名)(对应震动器)	TOMY

8月

ENTERTAINAMENT GOLF	BOTTOM UP
大相扑(暂名)	BOTTOM UP

12月

*SUNRISE英雄谭	SUNRISE INTERACTIVE

99春

机动战士GUNDAM外传在失落之殖民地大地上……	BANDAI
SHENMU~莎木~	SEGA
LITTLEDREAM	PANTHER SOFTWARE
SEA MAN	VIVARIUM

99夏

*MERCURIUS PRETTY END OF THE CENTURY	NEC INTERCHANNEL
BUGGY HEAT (对应震动器)	CRI
FRAME GRIDE	FROM SOFTWARE
七间秘谱 战律之微笑	KOEI
集合! 团团转温泉	SEGA
UNDER COVER AD 2025 KEI	PULSE INTERACTIVE
LOON CASTER	NOSIA

99秋

SPEED BUSTERS	UBI SOFT

99冬

DYNAMITE ROBOT 2000 (暂名)	童
虹色天使	JAPAN CORPORATION
紫炎龙2	童
JLEAGUE创造职业足球会	SEGA
秋叶原电脑组	SEGA
创造职业棒球队	SEGA
D之食桌2	WARP

99年

*COOL BOARDERS DC (暂名)	WAVE SYSTEM
*GOLF (暂名)	SEGA
CARRIER	JALECO
钓鱼CONTROLLER	SEGA
MARIONETTE HANDLER	MICRONET
RAYMAN 2 (暂名)	UBI SOFT
魔剑X	ATLUS
GEIST FORCE	SEGA

2001年1月

AIR FORCE DELTA (暂名)	KONAMI
SD飞龙之拳传说DX	CULTURE BRAIN
BIOHAZARD~CODE: VERONICA~	CAPCOM
GRANDIA II	GAME ARTS
郑同之三国志	GAME ARTS
CRACK 2 (暂名)	ZIKU
春风战队VFORCE 2 (暂名)	VING KIDS
F-1 WORLD GRAND PRIX	VIDEO SYSTEM
WARRZ (暂名)	SEGA
F-1 (暂名)	VIDEO SYSTEM
烙印战士	ASCII
RING (暂名)	角川书店
STREET FIGHTER ZERO 3	CAPCOM
JO JO奇妙冒险	CAPCOM
#IDOL (暂名)	JALECO
#SOUL CALIBUR	NAMCO

GAME BOY

6月

ANIMAL BREEDER 3	J·WING
#SUPER BLACK BASS REAL FIGHT	STAR FISH
SPY AND SPY	KEMCO
POCKET MONSTER 金	任天堂
POCKET MONSTER 银	任天堂
KISEKAE 物语	PACK IN SOFT
新拉泽都传说	CULTURE BRAIN

游戏排行榜

香港家用机人气榜

1. 
   FINAL FANTASY Ⅷ
   PLAYSTATION/SQUARE/RPG
2. 
   STREET FIGHTER ZERO 3
   PLAYSTATION/CAPCOM/FTG
3. 
   FINAL FANTASY Ⅵ
   PLAYSTATION/SQUARE/RPG
4. 
   SEGA RALLY 2
   DREAMCAST/SEGA/RAC
5. 
   POWER STONE
   DREAMCAST/CAPCOM/ACT
6. 
   R4 RIDGE RACER TYPE 4
   PLAYSTATION/NAMCO/RAC
7. 
   PSYCHIC FORCE 2012
   DERAMCAST/TAITO/FTG
8. 
   神机世界 EVOLUTION
   DREAMCAST/SEGA/RPG
9. 
   BLOODY ROAR2
   PLAYSTATION/HUDSON/FTG
10. 
   MONSTER FARM 2
   PLAYSTATION/TECMO/SLG

香港家用机期待榜

1. 
   莎木－章横须贺
   DREAMCAST/SEGA/FREE/8月5日发售
2. 
   MARVEL VS CAPCOM
   DREAMCAST/CAPCOM/FTG/预定99年发售
3. 
   BIO HAZARD COOE:VERONICA
   DREAMCAST/CAPCOM/AVG/发售日未定
4. 
   SAGA FRONTIER 2
   PLAYSTATION/SQUARE/RPG/预定99年发售
5. 
   THE HOUSE OF THE DEAD 2
   DREAMCAST/SEGA/GSTG/预定99年发售
6. 
   D之食卓 2
   DREAMCAST/WARP/ACT/发售日未定
7. 
   SD GUNDAMG GENERATION-ZERO
   PLAYSTATION/BANDAI/SLG/发售日未定
8. 
   GRANDIA Ⅱ
   DREAMCAST/GAME ARTS/RPG/发售日未定
9. 
   DRAGON QUEST Ⅶ
   PLAYSTATION/ENIX/RPG/发售日未定
10. 
   ACE COMBAT 3 ELECTROSPHERE
   PLAYSTATION/NAMCO/STG/预定99年发售

香港街机人气榜



1. **THE KING OF FIGHTERS' 98**
   SNK/FTG
2. **SPIKE OUT FINAL EDITION**
   SEGA/ACT
3. **THE HOUSE OF THE DEAD 2**
   SEGA/GSTG
4. **VIRTUA STRIKER 2 VERSION 99**
   SEGA/SPT
5. **JOJO的奇妙冒险**
   CAPCOM/FTG
6. **ZOMBIE REVENGE**
   SEGA/ACT
7. **幕末浪漫第二幕 月华之剑士**
   SNK/FTG
8. **STREET FIGHTER ZERO 3**
   CAPCOM/FTG
9. **DANCE DANCE REVOLUTION**
   KONAMI/ETC
10. **饿狼传说 WILD AMBITION**
   SNK/FTG



三国列车
现场测试人潮不断...
上机率百分之百.....
营收创新高峰........
不可错失的超级机种!!!
AMUSEMENT GAME
單機版率先發售
多項新增功能 絕對值回票價
風雲之雄霸天下
MAHJONG
AMUSEMENT GAME
三國風雲
強勢機種!
1999年最新對戰麻將版
呼聲極高．勁爆登場
非常麻將．完全娛樂
超人氣遊戲．火速熱賣中！！
实战麻將篇
AMUSEMENT GAME
AMUSEMENT GAME
虎將神兵
讚!!
TURBO版
特別企劃
最新版21點快速玩法
一人玩三家 可自動補牌
虎將神兵
AMUSEMENT GAME
SUPER 555
極度快感 超級好玩
正宗5PK，可加買第六張牌
人氣、買氣，一級棒！
有口皆碑！絕不可錯過！
AMUSEMENT GAME
觸控機檯
1999年神祕聖品
五張樸克
麻將
水果盤
螢幕列車
21點...等
99年人氣指數第一名
歡迎公司路線合作、洽詢
© GAME MASTER SYSTEM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.
AMUSEMENT GAME
瑪莉+螢幕
GMS
GAME MEN SYSTEM
E-mail:gamemen@ms18.hinet.net
高凱科技有限公司
GAME MASTER SYSTEM CO., LTD.
TEL:+886-2-27889407 FAX:+886-2-27857340
以最強的產品開發陣容，最好的利潤分享，誠摯邀請您共創市場先機。
© 1999 GAME MASTER SYSTEM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.


麻将
笑傲江湖
14种不同风情美女
清雅脱俗.耳目一新
旋律优美动听
扣人心弦.引人遐思
游戏奖项多
特别奖奖不完
笑看风云傲群雄
江湖是非天地间
SUBSINO CO.,LTD.
SUBSINO
TEL:886-2-27828915
FAX:886-2-27861566
http://www.subsino.com
subsino@email.subsino.com